GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人



16元

2005.10. Vol.14

特别企划

另类的美学

——反传统主角大集合

卷首特稿

业界的里侧VOL.2

失落的泰坦王朝·下

卷尾特辑

浮华若梦五十年

——迪士尼乐园50周年庆特辑

游人小说

开始＆结束

樱花之红，月夜之黑

ACG SHOW

福音启示录

——《EVA》十周年补完计划

同人剧院

银河最后的战钟

——第3次超级机器人大战α剧情概要

斑斓之书

速度背后的传奇

——伟大的赛车游戏和伟大的赛车文化



本辑赠品

SQUARE ENIX

TGS 2005限定卡片（8张）

与游戏人同在

——《游戏·人》三周年寄语精选

胜负师： 从2002年9月"游戏·人"这个名字诞生至今，已经过去了一千多个日日夜夜，《游戏·人》也在广大玩家、读者和优秀撰稿人群体的支持下不断成长。不知道这3年来《游戏·人》带给大家什么样的感受，又与各位结下了什么样的缘分呢？于是胜泰二人组在LEVELUP论坛发起一个三周年寄语的征集活动，受到了不少玩友的关注。而为广大游戏人献上过无数精彩文章的撰稿人也在这次活动中留下"墨宝"。当各位看到以下这些熟悉或陌生的名字时，我们有理由相信，正是因为他们、你们和我们，《游戏·人》才会顺利走过令人难忘的三年。

品味过去，展望未来。在声声祝福中，我们还会经历下一个三年、五年甚至十年……《游戏·人》也将会在不同的时空中让大家感受到相同的精彩。请相信，下一次的《游戏·人》依然会值得游戏人去期待……

RAIN

在日本某知名游戏网站曾经看到过一则对中国游戏杂志市场的报道，其中有句话是这么写的："中国人一向注重历史，因此在他们的游戏杂志中也有不少对游戏历史的描述。"当时心里就在想，这位日本记者想必是看过《游戏·人》了。

印象中，无论是游戏业发达的日本或是美国，以游戏文化为主要内容定位的杂志都是屈指可数，在至今仍未有一个规范化游戏市场的中国，因此《游戏·人》的出现更显得难能可贵。国内某主流媒体在评论中国游戏市场现状时罗列了几大不利因素，其中一条是"国内游戏从业人员基本都是乳臭未干的年轻人，缺乏必要的经验累积。"这让我想起了第一次见到胜负师时，他对我真实年龄的惊讶。在胜负师看来，我应该是个"年龄三十出头，已有家室的成熟男子"。结果证明，在中国游戏业的从业者确实多数都是"乳臭未干"——即便是一个以游戏历史见长的撰稿人也不例外。让人欣喜的是，这样一个年轻的群体却有着对游戏文化无比的热情。我们这些"贪玩的年轻人"所关心的不仅仅是最终BOSS怎么打，又或者是迷宫中隐藏着什么样的秘宝，对于游戏业、游戏背景文化的关注让我们在游戏之余对于这种"第九艺术"有了更为深刻的理解。《游戏·人》作为目前国内惟一一本定位于游戏文化的杂志，与国内年轻的玩家和游戏从业者们一起走过了三个春秋寒暑。正如文明的发展需要有文化的积淀，游戏业的发展同样需要深厚的文化基础。值此三周年之际，希望《游戏·人》继续与国内游戏圈共同成长，并以文化传播为契机，感染一大批关注游戏文化的读者投身其中。

Darkbaby

电子游戏到底是什么？

电子游戏算不算人类创造的一种艺术？

电子游戏的存在价值是什么？

电子游戏对于人类文明到底是推动还是滞后？

电子游戏诞生至今还不到40年时间，虽然有人将之推崇为与美术和音乐等并列的第九艺术，但同样有人目之为糟粕，甚至冠以"精神毒药"的恶名。事实上每一款游戏都展现了创作者的思想，更融合了美术、音乐乃至哲学等各种文化精髓，虽然发展时日尚浅，我们可以充分相信电子游戏未来发展的空间将超越其他的艺术门类。

国内国外有许多优秀的专业类媒体，但是这些媒体往往过于浮躁，缺乏深层次的思考和探索。我一直希望能出现充分挖掘电子游戏文艺性和思想性的媒体，只有这样才能真正体现游戏的存在价值，更进一步阐述游戏与人类精神生活的必然关联，《游戏·人》的横空出世无疑是万众期待的必然产物。

对于《游戏·人》，个人认为在体现电子游戏的文艺性方面已经达到了相当的高度，而思想性的探讨尚略有不足，但是我完全相信这份比电子游戏产业更为年轻的媒体，未来会越来越出色。喜欢阅读《游戏·人》，就仿佛喜欢那种山间清流的静谧感觉……

天之业云

如何让你遇见我/在我最美丽的时刻

为这/我已在佛前求了五百年/求佛让我们结一段尘缘

佛於是把我化做一棵树/长在你必经的路旁

阳光下/慎重地开满了花/朵朵都是我前世的盼望——

——节选自席慕容《一棵开花的树》

这是笔者非常喜欢的一首诗，蒙古族女诗人席慕容所著。相传诗人在二十多年前的一次旅行之中，在疾驰中的火车窗外，一棵开满纯白鲜花的树映入她的眼帘，但稍瞬即逝，落下无限惆怅。诗人有感而发，故诞生了此作。

人生何其短，即使是短短一瞬的相逢，那也是一种缘分。而一棵小小的树苗，经过一年呵护，一年成长到最后开出一树鲜花，以最美丽的面貌示人，又恰恰需要三年时间。

而我们的《游戏·人》也经过了三年的成长，到了开出一树美丽的鲜花，以最美丽的面貌示人的时候。

无论如何，《游戏·人》都是笔者最喜欢的一份杂志，她就像一棵开花的树，静懿、典雅、与世无争、繁花似锦又不落俗套。

三年的辛勤浇灌，带来了盛开的喜悦，而你我的相逢，又是命中注定的缘分。

一本探求游戏的文化意义的杂志，正在静悄悄的展示她的美！

栾东

现在，对我来说，电子游戏已经从生命中的一点欢乐、点缀、慰藉变成一种工作项目。这种事儿，举个例子，就像是你终于娶到了心爱的姑娘，于是你明白了生活与恋爱的区别，你每日埋头苦干，回去还要为她沏茶倒水，给家里买柴买米，帮孩子做家庭作业，温馨的时光在你生命中的比例不足十之一二，最后惟一那么点乐趣，还让你不迭地抱怨腰疼得不行……这就是我的现况。但游戏行业和姑娘的区别在于：姑娘只会越来越老，脾气只会越来越大，且不容你有所创新；而游戏行业变幻莫测，只要有学问有胆识，求新求变，路会越走越宽，收获也一定越来越丰富。

《游戏·人》三年来的成长陪伴着我自己三年来的变化，虽然现在笔头动得没有以前那么勤快，但请放心，今后有时间我还会继续向《游戏·人》投稿，当然也要感谢各位朋友对《游戏·人》的支持。



SQUALL-LH

与《游戏人》的结缘缘于一篇讨伐《游戏人》第一辑的檄文(Email版)。当时还年少气盛的我尚处于"愤青"时期，抱着怀疑一切的备战心理阅毕全书后，挑出了几个错误，便不免怒从心头起，恶向胆边生，遂提笔来了篇抗议信，起初措辞尚属温和，但愈写愈怒，到最后连"没心没肺"等评价都跳了出来，实在是冒失得紧。现在，偶尔在文档里翻到这封当年的Email时，仍不免暗自心惊肉跳。

好在胜员师性情沉稳温和，对信件中的过激言辞毫不介怀，反而对我的落款职业"自由撰稿人"产生了兴趣，于是不几天我便惊喜地收到了回复兼征稿邀请……从此，《游戏人》这艘贼船的海盗名单中便多了"SQUALL-LH"这样一个名字，我也因此有缘与胜员师及泰坦相识——这两位兄台成熟稳重且不失风趣，但有时也会被我的恶搞弄得哭笑不得，就拿与胜员师第一次会晤前的某次QQ对话举例吧：

LH：你长什么样子？我怕到时认不出你。

胜员师：(谦虚地)相貌一般而已，算是五官端正吧。

LH：貌似布兰卡的五官也很端正。-v-b

胜员师：……- -#

不一会儿，QQ那边就传来了一张名为"近照.jpg"的文件……

呵，闲话扯远了。时值《游戏人》创刊三周年之际，SQUALL-LH谨在此衷心地祝愿"胜泰二人组"能够华丽地将爱情进行……哦不，是将斗志燃烧到底！- -+

东方蜘蛛

说到与《游戏·人》的缘分，蜘蛛忍不住要骄傲地说："《游戏·人》的第一个读者，甚至还轮不到当初的那些编辑，绝对要算蜘蛛！"——因为当时在下还在做杂志的校对工作，因此在《游戏·人》第一辑尚未印刷前就结结实实地读了三遍。这么一本优秀杂志的"CN读"竟然是由本人完成的，回想起来真是不胜荣幸。

蜘蛛原来一直想有这么一本游戏杂志，只要你是TV游戏玩家，就可以放下具体的游戏、"索饭软饭任犯"的区别，所有的文章都适合你去读！感谢《游戏·人》，让我看到了这样一本杂志的诞生。《游戏·人》上从不缺乏蜘蛛想看到的文章，它们的文笔优美而幽默，有丰富的资料性却又不枯燥乏味，总是让蜘蛛沉浸在CD的美妙音乐声中微笑着从卷首语一直翻到最后一页。蜘蛛自己有了希望和诸位读者分享的东东，也不揣浅陋地放在《游戏·人》上；其他地方遇到精彩的文章，就推荐到《游戏·人》上发表——好吧，蜘蛛承认是想让那些作者写出更多的好文章让蜘蛛自己也看看，那些优秀的作者也总是愿意将自己的作品通过《游戏·人》奉献给诸位读者。

有品位而不高高在上，个性鲜明而平易随和，兼收并蓄，挥洒自如，这就是《游戏·人》。

再次感谢胜泰二人组为我们带来了这么好的杂志。

Lune

《游戏·人》每期我都会认真去读，当然相信像我这样的玩家还很多。三年了，说长不长，说短不短，从霞那期封面伴我进入大一，再到现在我已经大四了，老了……呵呵！回想起来真是感慨颇深以下这几句话献给我们热爱的《游戏·人》：

那是一个秋天，金风送爽，她就像这秋风，给我沁人心脾的关怀。

那是一个冬天，积雪给城市披上银装，她就像这冬日里阳光，并不热得灼人，却让我心情晴朗。

那是一个春天，绵绵细雨浸透了大地，她犹如这春雨，滋润着我的心。

那是一个夏天，外面的闷热如战前的擂鼓，她就像一道夏雷，击醒了我沉睡的心。

KOUSA

《游戏·人》，一个非常贴切于游戏爱好者的名字，她就像一个美丽的女孩，人见人爱。每一次，她都给我带来了值得一读再读的好文章，让我在蕴涵着无限广阔的空间中遨游。虽然每一辑《游戏·人》都要等上两个月甚至更长的时间，但是她每次都给了我们值得付出时间去等待的东西。

三年来，谢谢你给我以快乐，谢谢你给我以幻想，谢谢你给我以笑容，真诚地谢谢你……

时の放浪者

日子过得颠三倒四，原来已经三年过去了，看看身边的《游戏·人》，两期都没看完了，这个学期是太忙，上个学期是太混。还是高中那段时间比较适合看杂志啊，每次都等着《游戏·人》快点出。从第一期就被感动了啊，至今还对富野由悠季的那片文章没有连载耿耿于怀，至今还对栾东的游人小说感触良多(其实最喜欢《跨过我的尸体》)，至今都非常期待天之业云的文章啊，每次都写进我的心坎(都是我想搜集的资料啊)，还有……现在到了大学，能自在地支配时间了，接触了更多千变万化的事物，我也开始慢慢离开游戏了，应该说热情不再了，但是《游戏·人》我依旧每期必买，并不是因为习惯，是因为我还是很喜欢这本杂志，它让我领悟了很多。

想想我自己对文学的改变也是来自《游戏·人》，它让我真正开始思考一些东西，开始相信和怀疑。我试着去了解更多的东西，去找一些被遗忘的东西，我的世界观也是因此而改变的吧。高中的随笔经常是看了《游戏·人》有感而发的，比如第四辑和第八辑的卷首。这些东西深深的印在脑子里，考试时写出来的也是关于这些的感受。直到和喜欢的女孩聊天时，也经常谈些其中的感悟。虽然最后她还是不属于我，但是我想，这对她的影响也很深吧……

我爱PSP

一直都在看着《游戏·人》成长，对她的感情也是不言而喻的。不过第一辑因为种种原因错过了，现在想起来真是后悔不已。

《游戏·人》或许只适合我们这些想品味游戏文化和喜欢了解同类人心情的人来阅读，看着大家对游戏的追求和执着，真是感慨万千。我们游戏人都有着自己的故事，虽然都不一定精彩，但这是属于我们自己的体验。情感的交错，似乎带给了我们久违了的感动……

海螺花

从和你第一次相遇后，我就离不开了你。朋友说为你不值得如此投入，我却不这么认为。虽然你占据了我太多的时间，但是我觉得很值得。因为你给我带来了平时没有的快乐，给我带来别人无法给予我的欢笑。

在你身上让我懂得了很多很多！我所失去的，我所获得的，我的生活并不孤单，并不寂寞。当你每次出现在我的视线中时，我只想拥有你，并让你知道：不管你今后如何，我都会一直期待你的再次出现……

柃枫

她，没有出众的外貌，但却恬静而独特；她，没有时尚的外衣，但却风度翩翩，气质非凡；她，从不炫耀自己，但却知晓大千世界，畅谈天下；在她的陪伴下，三年的时光不知不觉流逝而去，载满了对她的感动和回忆，留恋与向往。

还记得跟随着阿猫阿狗来到了世外桃源；

还记得那时花开对我的心灵震撼；

也记得泰坦的悲惨遭遇给我带来的人生感慨……

明媚的阳光又一次刺穿那闪着淡绿色光点的书叶，透过窗子照到我的房间。微风中，窗帘尽情的跳着无规则的舞步，伴随着《游戏·人》CD中的舒缓旋律，捧着《游戏·人》的我，感受到了一片净土，一个美丽的世外桃源。

神之炼金术师

在这个文学刊物风行的时代，《游戏·人》算得上与众不同的新锐。如果说众多动漫小说刊物是风华正茂的成年人，那《游戏·人》就是沉稳内敛的年轻人，静默在时代潮流之中，不鸣则已，一鸣惊人。

游戏往往是与消极观点挂钩的，受尽了冷嘲热讽。《游戏·人》则是让世俗缄言的一名意外出现的使者。大家有目共睹——文采飞扬，知性十足，感人肺腑，美不胜收，她是游戏文学的饕餮盛宴。

我曾在全校表彰大会上走上领奖台，向在场的所有师生说："我以优等生的身分为荣，也以游戏人的身分为耀。"今天，《游戏·人》集结了更多才华横溢的游戏人。我们有理由坚信，他们会以自己的方式向世俗证明：游戏人可以是睿智而优秀的。《游戏·人》正是能让游戏人迸发灵感、施展才华的舞台。

"为了理想，我要变强。"这是我20年来未曾改变的口头禅。我希望这句话能成为游戏人和《游戏·人》共有的信念，也期待游戏人和《游戏·人》共同迎接自己变得更加强大的明天。

菖蒲

其实像我这种曾经算是玩家的伪非，对《游戏·人》最大的感触就是它可以"扯"些游戏之外的东西——也正是因为这点，所以《游戏·人》是我最喜欢看的杂志。怎么说呢，就好比要想做一个很好的作家，除了文学知识之外，还要具备诸如天文、地理、人文、风俗等等许多其他方面的知识才能写出很好的文章。《游戏·人》也是如此，虽然有人批评其选材上有些脱离游戏，但孰不知，阅读这些内容其实会使我们更好地了解游戏文化和游戏艺术。

想想看着她从出生、成长到今天这般亭亭玉立所经历的风风雨雨，觉得心中感触良多，欲抒发一下却又不知道该从哪说起，惟有借此一方宝地祝愿：《游戏·人》越办越好！这个祝词好像明星领奖的致谢辞令一般俗气，不过却是我心中诚挚的愿望。

最后说一点遗憾，《游戏·人》对读者群体的文化水平要求高了些，没有一定年龄和生活体验的人是不易接受她的。阳春白雪难免曲高和寡，未免有些可惜。

SKEL

三年前的第一期，还是骑马订，翻开杂志的时候就有了不同的感觉。排版，文风，还有那种清新的味道。让我有种找到组织的感觉。后来变成胶订，内容和排版也在不断提升，感觉自己和杂志一起成长。阅读杂志、聆听CD，每次都是意犹未尽。

然后又变成了全铜版纸，那种光滑的触觉，视觉的惊艳，还有那精彩依旧的阅读感觉让人欣慰。

可以说自己的大学生涯是《游戏·人》陪伴的，创刊的时候自己刚刚大一。在如今浮躁的书刊市场，《游戏·人》虽然不是卖得最好的，但绝对是做得最用心的杂志之一。每每翻开新一期的杂志，总是有一口气读完的冲动。每次读完以后，总会把以前的杂志再回味一下。看不到广告的骚扰，却有着几乎疯狂的文字轰炸，优雅的排版，读编之间的亲密感觉，是让我选择《游戏·人》的理由。

愿游戏人更优雅，更清爽，更有魅力。

暗之贤者

再翻珍本意逢春，

接踵游人十数本。

再携游子同创业，

厉声夺势定三分！

HOPY

为了写下这些文字，我翻出了珍藏许久的每一本《游戏·人》，一页页地慢慢翻看，细细回味曾经经历的每一份感动和每一份快乐。每次《游戏·人》出刊前的等待，从书摊上发现时的喜悦，躺在床上阅读时的惬意，无一不勾起美好的回忆。现在回头去读那些依旧散发着纸香的文字，感动的依然感动，KUSO的依旧KUSO，发人深省的依旧发人深省……每一辑每一丝的变化、每一点的进步都历历在目。愿这样的感觉能一辑辑延续下去，让这样的感动能荡漾永远……

《游戏·人》第十四辑CD曲目

CD1 流行游戏日文歌曲集

01 In The Sky ～ 《格兰蒂亚3》主题曲
02 白夜 ～ 《召唤之夜外传 黎明之翼》Opening
03 道なき道を 仆らにしかできない事 ～ 《召唤之夜外传 黎明之翼》Ending
04 月を盗む ～ 《源氏》主题曲
05 A Firefly's Light ～ 《神话传说》插曲
06 Crosswise ～ 《战国BASARA》主题曲
07 声 ～ 《零 刺青之声》主题曲
08 GONG ～ 《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》主题曲
09 SPREAD MY WINGS ～ 《影之心 新世界》主题曲
10 君のカケラ ～ 《十二勇士 战国封神传》主题曲
11 好きなのに ～ 后藤沙绪里单曲
12 世界はそれを爱と呼ぶんだぜ ～ 《电车男》TV版Ending

CD2 流行游戏英文歌曲集

01 My tales ～ 《神话传说》插曲
02 Hotarubi ～ 《神话传说》插曲
03 In the sky ～ Miz单曲
04 Twilight ～ 《电车男》TV版Opening
05 Everything you've ever ～ 《Refrain of Evangelion》单曲
06 Komm, susser Tod ～ 《The End of Evagelion》单曲
07 A Whole New World ～ 迪士尼动画《阿拉丁》主题曲
08 Can You Feel the Love Tonight ～ 迪士尼动画《狮子王》插曲
09 Go the Distance ～ 迪士尼动画《大力神》插曲
10 Shooting Star ～ 迪士尼动画《大力神》插曲
11 You'll Be in My Heart ～ 迪士尼动画《泰山》主题曲
12 Reflection（演奏版） ～ 迪士尼动画《木兰》插曲
13 True to Your Heart ～ 迪士尼动画《木兰》Ending





封面、封二绘制：刑天工作室 雅牙

《游戏·人》第十四辑

目录

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人

CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

卷首特稿

GAMER SPECIAL

业界的里侧 VOL.2 失落的泰坦王朝（下篇）

文 Darkbaby



即使是日本业界人士也对1999年发生的“口袋妖怪所有权风波”知之甚少，实际上这个事件的结局足以改变游戏产业未来数十年的势力图，山内溥凭借着个人的睿智让任天堂再次渡过了命运的暗礁，而另一颗曾经炙手可热的璀璨明星却从此销声匿迹……

株式会社POKEMON（简称TPC）成立于1998年4月，由任天堂、Creatures、GAMEFREAK三社共同出资组建，该社成立的目的主要是对全球范围的口袋妖怪系列产品的著作权益进行统合管理，最鼎盛时期有400家以上会社参与出品一万种以上的相关商品。由于对任天堂独享口袋妖怪所带来巨大利益的羡妒，某大手映画会社暗中挑唆鼓动“口袋妖怪之父”田尻智进行抗争，1999年初时传出了该超级大作有可能在任天堂系以外的硬件平台发售的消息。面对即将爆发的严重危机，任天堂社长山内溥果断地亲自出马和各方利益集团进行谈判磋商，最终成功地将主动权牢牢掌握在自己手中（传闻岩田聪能够继任社长的很大原因是在调停此事件中发挥了重要作用）。2000年10月，POKEMON进行了重组，小学馆、TV东京、JEKI东日本企画三社成为了新股东，Creatures社长石原恒和出任社长。虽然表面上任天堂对POKEMON的控股权由先前的50.1%下降到30.1%，但由于暗中强化了对Creatures和GAMEFREAK股权控制的缘故，该社的话语权实际反而得到了进一步提高。新会社对口袋妖怪相关的权益做出了以下的分配：所有游戏相关的利润由任天堂等原控股三社支配，而其他诸如动画、玩具等收入则由六社按持有股份比例进行分配。各大势力集团由于各得其所而自此偃旗息鼓，乖乖俯首听命于任天堂的运筹安排，而田尻智则不幸成了商业利益的牺牲品，原先围绕在身边的媒体记者们一夜之间忽然消失地无影无踪，他从此完全淡出了业界，石原恒和则俨然成为了新的“口袋妖怪之父”。近闻醉生梦死的田尻智因误服迷幻药剂陷入精神崩溃状况，不管怎么说，这位曾经耀眼的游戏业界巨星确实已经消逝黯淡。如果窥透了隐藏在黑幕深处的玄机，我们不难从中了解到GBA版《口袋妖怪－红宝石／蓝宝石》何以直到2002年末才姗姗来迟的真正原因。从财务运作的角度分析，POKEMON已经由任天堂的子会社变成适用持分法的关联会社（关联会社一般指持有股权超过20%但低于50%的附属性企业），表面上使用了持分法的POKEMON社经营业绩和任天堂并没有直接联系，但由于任天堂实际完全掌握了该社的主导权，即使利用两社关系暗中进行诸如资本转移等非常商业运作手段也是轻而易举的。

1999年，将家用游戏主机霸主宝座拱手相让于索尼的任天堂王朝并没有如许多人预想的那样没落崩溃，反而奇迹般地达到了事业发展的新高峰，该财务年度的纯利润达到了创记录的1200亿日元，原因除了携带游戏主机市场的江山一统，不朽名作《塞尔达传说－时之笛》的推出也令一度山穷水尽的N64主机再度复活。游戏产业势力图的消长进退令所有从业者密切关注，人们不得不对任天堂这家百年老铺的存在价值进行重新审视，一些曾经疏离背弃的盟友再度开始了合作的尝试，其中CAPCOM的急速接近姿态尤其令业界刮目相看。

CAPCOM在任天堂最低潮时期曾完全与之断绝合作，1998年之前的长达两年间几乎没有在任天堂系的硬件平台上推出过什么像样的游戏，社长辻本宪三更多次在公开场合抨击N64延续使用卡带载体的保守经营方针，但是任天堂在游戏业界的再度崛起（尤其在北美市场的强劲号召力）不得不让CAPCOM重新评估市场投资方向。在常务执行董事冈本吉起的大力推动下，CAPCOM于1998年全面参入任天堂阵营，该社于当年末发表了N64卡带版《生化危机2》，当时被大多数业界人士认为是有欺诈嫌疑的无稽之谈，CD-ROM两枚组的游戏无论如何也不可能被装进容量有限的卡带中。CAPCOM设立在加利福尼亚州的ANGEL STUDIOS集中了大量技术精英，NOA（美国任天堂）也派遣了支援小组协同作战，任天堂还向CAPCOM开放了自社独有的1：8数据压缩技术，最终容量512Mb的《生化危机Ⅱ》成为了N64主机上第一款也是惟一一款全程语音和全屏CG动画的游戏，除了解析度稍低外与原PS版本几乎毫无差异，灯影火光和水面波纹等特效还做了强化处理，特别具有收藏价值的是N64版本还增加了16个EX档案，档案里的资料甚至还暗示了《生化危机 代号：维罗尼卡》和《生化危机0》的相关剧情。发售时期关系导致N64卡带版《生化危机2》全世界销量仅约60万份，但对于CAPCOM和任天堂两者却是一次非常有意义的尝试，通过真诚的合作消除了过去一直存在的芥蒂。几乎在发表世嘉DC版《生化危机 代号：维罗尼卡》的同时，CAPCOM也发表对应N64平台的最新作《生化危机0》，这部作品最初是准备配合64DD同期发售的，后因为形势所迫不得不改为卡带版，容量的局限令参与制作的成员饱偿了艰辛，后这款开发进度超过70%的游戏又转移平台至NGC。在美国方面曾经有传言《鬼武者》原本是一款对应N64平台名为《生化危机VS武士》的游戏，后因为经营战略的考量和负责开发的稻船敬二等强烈反对遂计划变更，从种种迹象判断此等说法未必空穴来风。CAPCOM还和任天堂合资成立了软件开发会社FLAGSHIP，任天堂对强力盟友的重归阵营也不吝恩赏，甚至慷慨授予了GAMEBOY平台的《塞尔达传说》系列最新作的制作权，CAPCOM因为代工开发获利颇丰。

虽然N64在全球市场的竞争输给了索尼PS，但是如果加上GB独领风骚的携带游戏领域，任天堂在1999年的总市场占有率达到了47%以上，索尼的份额为42%，昔日劲敌世嘉则萎缩到仅有10%左右。DREAMCAST的销售严重不振让业界全体意识到世嘉被迫退出硬件市场竞争已经是迟早的事情，任天堂俨然将成为惟一足以制衡索尼的势力，出于对硬件一家独大局面的莫名恐惧和任天堂的强劲上升势头，一些第三方大手厂商对未来局势做出了错误的判断。NAMCO曾经是协助索尼PS成功的重要力量，该社社长中村雅哉却在1999年3月末接受专业媒体采访时断言N64的后继主机将取得更大的成功，NAMCO

授权任天堂的北美子会社NST开发了N64版《山脊赛车》，负责协调和监督这个项目的正是以后接任任天堂社长的岩田聪。并不是所有的游戏业界人士都对任天堂的未来前景表示乐观，曾经担任过任天堂社外经营顾问的日本著名业界评论家平林久和认为："经过主流的PS长期孕育和熏陶，新一代玩家和制作人已经被索尼品牌所征服，任天堂的消费用户正在不断流失，品牌认知度的下降将导致在下一周期的软硬件销售都不可避免的出现明显下降……"许多第三方厂商对于任天堂硬件平台日趋明显的寡占化和少儿化的倾向表示担忧困惑，KONAMI是日本惟一一家自始至终支持N64的大手厂商，最初的时期该社获益颇丰，但随着时间的推移，该社的游戏销路却不断下滑，这种状况和任天堂自身日益强势有着密切关系，KONAMI在PS版《MGS》获得空前成功以后逐步把主要精力转向了索尼阵营。KOEI在N64全盛时期推出了殿堂大作《WIN BACK》，但在日本本土的销量却非常惨淡，该社发现产品定位和任天堂系硬件的用户层存在极大差异，此后也开始抱消极观望态度。

1999年3月3日，也就是SCE在"PLAYSATION MEETING 1999"首次正式发表PS2的次日，任天堂在东京都高级会所也召开了大型记者招待会，山内溥和松下电器株式会社社长森下洋一共同出席，任天堂针锋相对地公布了代号为"海豚"（Dolphin）的新型家用主机开发计划，会场上没有公布任何硬件规格的细节，更没有任何相关的影像和图片的演示，只是声明与松下、IBM等共同研发，性能指标将凌驾PS2之上。许多与会的记者认为这个发表会不过是任天堂牵制竞争对手的紧急对策，海豚计划的开发进度或许还仅限于纸面上。紧接着是5月11日，任天堂在洛杉矶E3大展前日举行了例行的新闻发布会，当NOA会长霍华德.林肯宣布"海豚"将首次采用DVD光盘作为软件载体时，全场顿时响起了如潮的欢呼声，事后许多第三方对任天堂大胆摈弃卡带媒体的举动表示了赞赏。然而从E3会场的出展情况可以看出，N64依然是任天堂在未来很长一段时间内的战略重心，任天堂一举展出了《马里奥高尔夫》、《星球大战前传》和《完美黑暗》等10多款力作。会场的角落中传来了一丝不和谐音，传闻PC软件业巨头微软也将大举涉足家用游戏领域，不过当时绝大多数的人都是抱着笑谈的心理来讨论这件新闻。同年8月末在日本千叶幕张举办的NINTENDO SPACE WORLD游戏展示会上，社长山内溥在演讲中透露了GAMEBOY后续主机的开发计划，知情人士透露该主机将搭载32位元RISC 型CPU ARM7。2000年4月10日，NOA在西雅图召开了开发商会议，正式公布了GAMEBOY ADVANCE的具体细节，宫本茂在会议上详尽透露了GBA和海豚的联动战略，至此任天堂的宏大的未来战略终于得以完全展露在世人面前。

从表象看来，似乎任天堂的未来计划正按着既定步骤顺利进行中……

2000年8月24日，正式命名为GAMECUBE的全新家用主机在NINTENDO SPACE WORLD2000首度公开展出，任天堂还在当天和ATI签署了委托制造图像处理用LSI的独家合同。

2001年1月22日，SQUARE召开了战略发表会，社长铃木尚首次公开表达了希望加入任天堂GBA开发阵营的强烈意愿。

2001年3月21日，GBA正式在日本本土销售，出现了长时期的供不应求状况。

2001年5月16日，E3游戏展开幕的前一天，任天堂新任常务执行董事岩田聪在例行新闻发布会上发布了该公司的新战略"The Nintendo difference"，现场播放的GAMECUBE开发中影像DEMO获得了广泛好评。

2001年9月13日，CAPCOM第四开发部于NGC发售前日在东京都举行了大型新闻发布会，开发本部长三上真司宣布《生化危机》系列的最新作将被NGC完全独占，宫本茂亲自到场表示祝贺。

2001年9月4日，NGC在日本本土发售。

2001年11月5日，NGC于年末商战期投入北美市场。

2002年2月22日，任天堂在日本AOU SHOW上和世嘉、NAMCO共同发表了利用NGC核心技术开发的大型街机基板TRIFORCE，三社因此结成了策略联盟。

2002年3月9日，SQUARE与任天堂达成了和解，以第二开发本部长兼常务董事河津秋敏个人名义成立的Game Designers Studio将为任天堂NGC开发《FFCC》。

NGC在各方面都具备了让任天堂重返王座的潜质，但是结局却非常的不幸，该主机确定无疑的成为了京都老铺至今为止最失败的家用主机平台，甚至因此陷入了战略上的完全被动，至今仍然处于守势。回眸历史，我们时常为那些转瞬即逝的因缘际会油然感叹或会心一笑，或许诚如山内溥所言，世间的成败原本就是命中注定的事情，但是任天堂的挫折还是带给我们太多太多的反思。

岩田聪等任天堂高层一直把NGC失败的主要原因归结为发售时期过晚，这绝非虚饰的托词，一再延误时机导致了整个战略计划彻底破产。根据可靠的资料获悉，海豚计划几乎和世嘉DC同时期启动，在1998年初任天堂综合开发本部（原第三开发部）就和松下电器进行了接触，松下因此完全终止了3DO-M2的复活计划，海豚最初版本的原型机大致在1998年末开发完成。1999年3月2日PS2硬件规格初公开后，任天堂对硬件规格进行了重新设计，务求在尽可能控制制造成本的前提下性能完全超越PS2，原本NGC完全有可能赶在2000年末商战的最佳时期发售，但是社长山内溥却做出了严重的错误判断。福兮祸之所倚，N64在1998年末的败军复活可以算得上是TV游戏史经典的商业案例，但是正是因此才造成了后继主机上市的大幅延迟。如果仔细分析一下1996-2000年这五年间任天堂的财务报表，我们会惊讶的发现该社在家用主机领域的获利甚至超过了过去绝大多数独霸天下的时间，这是因为任天堂本厂的软件销售几乎完全垄断了市场，另外N64作为当时惟一使用卡带媒体的主流硬件，在制定价格时拥有绝对话语权，同时卡带的制造成本比较起FC/SFC时代也有了极大降低，由此也不难理解当初任天堂提倡少数精锐的深层含义。《塞尔达传说 时之笛》的成功使得N64在1999年进入了新的上升期，其销量的飞跃在日本本土尤其明显，甚至完全压制了世嘉的新主机DC，几乎每款贴着任天堂标签的游戏都会取得50万份以上的惊人销量。山内溥对时局做出了错误的判断，由于推出新主机需要投入莫大资金（NGC的初期投资为10.3亿美元），而且新主机的利润率也远不如旧主机（当时N64的硬件成本已经很低，故利润相当可观，另外NGC采用DVD规格需向松下支付权利金），另外N64暂时的繁荣景象也令经营层产生了错觉，因此NGC的上市计划被大大押后。直到2000年末PS2完全在全球市场占稳脚跟，微软XBOX又横空出世，而老迈年高的N64终于尽显颓势，这时候任天堂才匆忙启动新主机上市计划。NGC首发不利的根本原因在于主打游戏《路易的鬼屋》缺乏足够市场号召力，任天堂主力开发团队情报开发部转换平台过于延迟，导致了初期阶段软件不足和品质下降，由此造成了消费者对任天堂品牌信赖度急速下降。事实上由于事先缺乏计划性，整个至关重要的前期普及阶段，任天堂系统的第一方和第二方开发团队大多



卷首特稿

GAMER SPECIAL

都不在状态，惟有HAL研究所开发的《任天堂全明星大乱斗DX》挣回了些许颜面。至于第三方的协调和联络，任天堂的懈怠更是令人吃惊，其本土地域的开发工具包发放时间居然还晚于2000年4月1日才正式成立日本XBOX事业部的微软。当然，CAPCOM算是一个例外，蜜月交往期的该社几乎和HAL研究所同时早期获得了NGC开发工具包。不妨假想一下NGC赶在2000年圣诞节发售的情况；2000年的PS2可谓尽显丰收的贫乏，虽然年间全球硬件出货量接近800万台（据说实际销售不足70%），但销售突破50万份的游戏仅有NAMCO《铁拳TT》和SQUARE《剧空间野球》两款，软件的匮乏使得许多消费者仅将这台昂贵的主机用来播放DVD影片或玩《DQVII》等PS大作，由于硬件供应严重不足，圣诞商战期间PS2的硬件销量仅占北美地区的6%，而日本本土由于缺乏有力软件支持，PS2的销售情况也大大低于商家预期。至于PS2初期的开发环境也备受诟病，三上真司和小岛秀夫等就曾多次公开指责数据库不完善的问题。如果NGC能够有备而来，绝对可以不让PS2专美圣诞商战时期，在《GTA3》和《FFX》等超大作发售前站稳脚跟。至少在将近一年的时间里，NGC有机会尽可能拉大和XBOX的普及台数差距，许多第三方厂商将因此而减少对XBOX的支持力度。回头再审视NGC的正式发售时期，用至凶至恶来形容是再恰当不过的了，是时正好迎来了PS2全盛的黄金时期，《GTA3》、《潜龙谍影2 自由之子》和《真·三国无双2》等超大作接踵发售，该年圣诞节期间PS2的全球总销量突破了500万台（超过同时期NGC和XBOX销量合计）。新生的雏儿焉有展足存身的余地？更何况还有XBOX贴身肉搏。

NGC仓促上阵造成了一系列灾难性的连锁反应，最致命的便是曾经被山内溥认为硬件普及最重要的游戏软件始终处于严重不足或品质下滑，任天堂第一方及第二方的整体战略部署在关键的初期普及阶段陷入了空前的大混乱，正是前所未有的软件战略失败才造成了今日任天堂的被动局面。或许许多人并不真正了解这样的事实，任天堂（情报开发部）在N64正式发售的两年之前就对该硬件着手研究，从最初的六人到后来的百人团队，该社投入了大量的人力和物力进行了准备，任天堂在海外最有力的第二方RARE也几乎同时启动了新主机的软件研发计划，也正是经过相当长时间的蓄力准备，任天堂才能够拿出至今仍然堪称最完美的首发游戏《超级马里奥64》。然而情报开发部转移主力至NGC平台的准备期却非常短，根据2000年的游戏发售情况大致推测，其主力全力着手新主机开发研究的缓冲期大约在一年前后，而RARE等可能更晚些。由于先期准备严重不足的缘故，NGC首发的主打作品居然是情报开发部的新秀纽野秀树领军开发的小品级游戏《路易的鬼屋》，为了能够如期发售，这款游戏不得不删削了大量精彩的关卡和剧情设计，宫本茂和纽野氏对此一直耿耿于怀。此后被作为主打游戏的《PIKMIN》是宫本茂转入幕后指挥工作后久违的新作，据说最初被情报开发部用来测试硬件机能的这款游戏无论品质、创意还是完成度都达到了相当高的水准，堪称128位元时代屈指可数的杰作，我们不得不为之击节赞叹，任天堂的游戏设计者竟然将原本只能通过键盘和鼠标实现的复杂操作通过手柄按键就能够应付裕如。《PIKMIN》充分体现了NGC主机强大的硬件性能，参照宫本茂家屋后庭园风景设计的复杂关卡场景中一草一木的描绘都纤毫毕现，流水和烟火的表现更是非常逼真。更加值得称道的是，《PIKMIN》在展现同屏幕大量活动角色时毫无拖慢现象，100个可爱的PIKMIN都具备了简单的独自思考能力。《PIKMIN》是这个即将逝去的游戏时代中被过低评价的优秀作品之一，该游戏充分展现了情报开发部的创造力和技术力，我们甚至无法将这款作品归纳入现有任何一种游戏类型的范畴，但却融合了多元化的娱乐元素。然而其并非能够牵引硬件普及的战略级超大作，充其量不过是宫本茂大师偶发雅兴的闲逸小品。《PIKMIN》在日本本土的累计销量约57万份，具有讽刺意味的是，相当部分消费者购入这款游戏的动机仅仅出于某种好奇心，《PIKMIN》的电视广告CM主题曲《爱之歌》意外引发了大流行风潮，单曲唱片的销量达到了近80万份。游戏广告单曲唱片销量凌驾游戏本身销量之上，也算是例年罕见的奇特现象。此后相当长一段时间里，情报开发部再也拿不出完成度可以媲美《PIKMIN》的游戏，为了填补游戏真空期，任天堂不得不玩起了炒冷饭或所谓复刻强化版的把戏。《动物番长》从N64转换平台开发，画面效果几乎没有任何强化，《巨人多西》和《动物森林+》也不过是N64作品的补完版本。更有甚者，任天堂居然还把十多年前的《马里奥医生》等益智类游戏凑成合集推出，其情状之窘迫可见于一斑。



广大玩家对于NGC最大的失望和造成任天堂整体战略崩溃的根源，从表象看似乎应该归结于《超级马里奥》和《塞尔达传说》两款超级王牌大作的商战失利。《超级阳光马里奥》（《SUPER MARIO SUNSHINE》）发售以后引起了日美各地许多任天堂忠实拥趸的强烈不满，不少人发表感想以怀念过去那个为追求游戏品质不惜经常跳票的任天堂。任天堂把《超级阳光马里奥》视为一款至关重要的战略商品，游戏发售的一年前就开始大造声势进行宣传，在日本甚至联合各大杂志社组织许多马里奥爱好者走上街头扮演这个著名的虚拟偶像，进而引发了广泛的社会话题。玩家们对时隔五年推出的马里奥系列最新作也期待度满点，过去64Mb容量的《超级马里奥64》让许多人相信情报开发部使用1.5G特制DVD的超大容量必然将这个王牌巨作演绎进化一个新的境界。《超级阳光马里奥》于预定的2002年7月19日这个夏季商战的最佳时机面市，但其市场反应却相当令人失望，直到该年结束才勉强达到了60万份销量，而北美地区虽然突破了百万但也和当初《超级马里奥64》600万份的狂热景象相去甚远。日美各大游戏权威媒体给予的评价也都大大低于前作，《FAMI通》的评分为36分。任天堂情报开发部是否已经技术退步？事实并非如此。从《超级阳光马里奥》的画面水准我们可以看出情开的技术力比过去有了很大提高，仅仅使用了秒间30帧就完全超过了过去《超级马里奥64》秒间60帧的动作流畅度。至于一向被认为是3D游戏痼症顽疾的视点切换问题也给出了相当满意的答案，开发人员采用自动视点和手动视点巧妙切替的方式实现了镜头转换的真实流畅度。如果我们把《超级阳光马里奥》前几关的场景配置和谜题设置与任天堂过去的所有3D ACT类游戏仔细比较，也能惊喜发现开发人员的制作技巧又有了非常明显的提升。《超级阳光马里奥》的失败主要源于两个字——“时间”，为了赶上预定的发售时间，情报开发部失去了许多反复磨砺调整的宝贵机会，该游戏后半程的敷衍塞责相当明显，马里奥与库巴王父子在大浴缸内决战的草草收场更让玩家怀念起当初《超级马里奥64》中两个宿敌在星之领域中死斗酣战的激烈场面。当年64Mb容量的《超级马里奥64》的15大关卡曾经让玩家们大呼过瘾，虽然《超

级阳光马里奥》的场景比前作复杂了许多，但玩家还是对只有7个大场景表示了强烈不满，容量数百倍增加以后游戏的趣味度反而下降，这确实不能不让人质疑。赶工的原因也造成了游戏中的演出手法过于单调重复，比如进入每一关前的魔花大战和追踪小库巴的水泵夺回战都令人感到厌烦，全然失去了前作那种自在无尽的大气魄。主持《超级阳光马里奥》制作的是情报开发部中被视为宫本茂未来接班人的小泉欢晃，他的表现证明其艺术功底比起前辈还有着很大的差距，或许宫本茂大师那种天马行空的超凡遐想力原本就是常人无法替代的？！诚如以后任天堂社长岩田聪所激烈批判的那样，小泉欢晃等人在设计操作系统过于纷繁复杂导致许多LIGHTUSER对之敬而远之，这和宫本试图制作只使用一个按键的游戏的先见之明高下立见。被视为《超级阳光马里奥》卖点的全新飞行道具——“水泵”的设计也是一把双刃剑，虽然“水泵”可以实现过去无法达成的空中转折等复杂动作，但作为马里奥正统最大卖点的“跳跃”技巧却因此而被削弱。

宫本茂艺术家风格的任性也导致了任天堂在商业决策上犯了大错误。2000年9月举办的NINTENDO SPACE WORLD2000上，任天堂首次披露了NGC版《塞尔达传说》的DEMO画面，那是一段成年后的林克同魔王加洛在殿堂对决的场景，英气逼人的七头身林克的形象和近乎完美的贴图品质让在场的塞尔达FANS无不欢声雀跃。的确，伴随着塞尔达成长的一代人已经长大，他们非常期待能看到真实比例的林克活跃在游戏舞台上，任天堂此刻所展现的 一切无疑就是他们的梦想和憧憬。虽然任天堂并在会展上并没有正式确认那段DEMO就是游戏实际开发画面，但宫本茂在现场发表NGC主机游戏完全可以达到同等品质的宣言让所有的人确信无疑。不到一分钟时间的影像通过网络和媒体迅速传遍世界各地，随之而来的是玩家对NGC主机未来的无限期待。NINTENDO SPACE WORLD2000以后，NGC版《塞尔达传说》的官方消息犹如石沉大海，惟有谣言和猜测四处拨弄着狂热玩家的心弦，即使在2001年的美国E3大展中，任天堂还是没有正式发表《塞尔达传说》，宫本茂仅在展后的记者独家访谈中隐约透露真正的制品版将会和现在玩家想象中的完全不同。次年的NINTENDO SPACE WORLD（任天堂举办的最后一届独立展会），首次正式发表的NGC版《塞尔达传说》几乎让所有初次目睹的人都产生了巨大的心理落差，代替先前传统写实CG贴图技术的是采用Cel-shaded技术（卡通渲染化技术、也称2.5D技术）的三头身Q版卡通画面，长着一对猫目的林克形象显得非常幼小稚嫩。从现场影像的完成度判断，这部正式命名为《塞尔达传说-风之杖》的作品至少已经开发了一年以上，或许之前那段影像不过是任天堂用来迷惑竞争对手的道具，许多玩家感到非常愤怒，抗议的呼声通过E-MAIL和书信潮水般涌到任天堂在日本和美国的总部，在各大相关BBS也充斥着饱含诅咒字句的发泄之词，一向稳坐钓鱼台的任天堂也感到不知所措，急忙对外发布真实比例版本的《塞尔达传说》也同时开发中的消息来平息众怒，宫本茂也正式向玩家发表了改变开发方针的原委：“一年前，我们很认真的制作你们在SPACE WORLD2000上所看到的《塞尔达传说》版本，但之后我却开始怀疑新的塞尔达传说中林克的理想年龄是几岁，成长的林克难道真的是我想要追求的吗？你们应该知道一个产品获得狂热的评价而变成一个名作，然后下一年就会出现许多类似的游戏来追随这个形势。看看电影、看看日本的卡通，他们都只是追随一个类似的趋势，而且一般大众从来不能分辨它们，这正是我们最担心的地方，于是我想做的是制作比别人更好的游戏而且不能忽视某些不同东西的重要性。” 2002年的E3展，《塞尔达传说－风之杖》终于更加真实地展现在人们的面前，大家对那近乎高成本动画片一般流畅的画面逐渐认同，该游戏的期待度再次扶摇直上。从E3展的公开展示图像中我们清楚看到任天堂乃至宫本茂的开发团队并非对玩家的消费心理毫无洞察力，《塞尔达传说-风之杖》在许多设计思路上都刻意迎合了未来的发展潮流。首先在操作上进行简化，比如在演示中推箱子的动作只需要按着R键即可，而荡秋千动作则使用类比摇杆即可自由调整方向和绳索摆动幅度，情报开发部显然吸取了玩家对前两部作品过于繁难的反馈意见后进行了人性化的改进，从以后制品版本的体验感觉来看他们的辛勤努力并没有白费。对于游戏电影化的诠释方法，早在SFC《塞尔达传说 众神的遗产》时宫本茂就有着自己独特的想法，作为一个以动作解谜为要点的游戏，《众神的遗产》的电影化描述手法令其剧情感染力丝毫不逊于当时的RPG大作，镜头的自然切换也颇见功力。对于《塞尔达传说 风之杖》，宫本茂提出了新的理念“目之力”，所谓的目之力就是指游戏中角色充满感染力的眼神，通过对眼神的细致描绘，林克推箱子时的专注、掉入岩浆的痛楚和隐藏在黑暗窥探时的戒备等表情都很完美地反映在镜头中，那些夸张而颇具喜剧效果的眼神也为游戏平添了几分魅力。《塞尔达传说 风之杖》于年末商战时期推出，《FAMI通》给予了40分的满分评价，如果仅仅去评价获得风之杖之前的部分，这款游戏确实完美无缺，然而许多玩家对此后无聊的“拼图游戏”感觉厌烦，游戏后期的拖沓再次证明了情报开发部仓促赶工所造成的有心无力，后来欧洲的某些专业EMU爱好者甚至还从《塞尔达传说 风之杖》的ROM中意外发现了两个在成品中被废弃的迷宫场景。两大王牌大作的完成度均不如N64平台的前作，距离玩家们的期待更是相去甚远，因此销量出现了大幅滑坡。为了解决自社开发人力不足的问题，同时也意在笼络人心，任天堂将诸如《F-ZERO》和《星际火狐》等本社名作委托给世嘉、NAMCO等大手第三方开发，但游戏的品质大多不如前作，其结果也算是事倍功半。NAMCO代为开发的NGC版《星际火狐 突袭》是一个非常典型的事例，原先号称将由《王牌空战》系列开发小组接手开发的该游戏，结局不过只派遣了一名普通成员担负监制，开发日期辗转迁延将近三年。在《星际火狐 突袭》正式发售前一年，NAMCO一名高层在试玩了即将完工的游戏后即私下断言其为KUSO GAME（垃圾游戏），为了应付任天堂的最终审核，开发小组不得不重新回炉修补，然而最终成品的风评依然非常低下。

第二方（SECOND PARTY）是任天堂在TV游戏业首创的软件合作开发模式，通过控股或特殊契约直接掌控一些有实力的软件开发会社，更进一步达到独占利益的目的。在FC发售以来的20年间，除了INTELLIGENT SYSTEMS和HAL研究所等先后被纳入任天堂阵营，即便是SQUARE和DATA EAST等著名的软件开发厂商也曾短时期托庇麾下。众多的第三方中，没有任何一家的重要性可以比拟RARE，这家坐落于苏格兰乡间的小会社为N64主机全球普及所做出的贡献丝毫不



卷首特稿

GAMER SPECIAL

亚于嫡系的情报开发部，该社接连制作了《暴烈推土机》和《007黄金眼》等多款成人向游戏，使得任天堂的产品线得以延伸补完。2000年开始，员工扩充了数倍的RARE却出现了严重的管理混乱现象，产品开发效率大幅度下降，任天堂曾经先后派遣岩田聪等高层插手干预，依然无法扭转颓势，当任天堂意识到RARE已经成为了徒耗金钱的无底洞时，无奈之下于2002年9月24日以3.75亿美元的价格把这棵曾经的摇钱树拱手转让给了微软。失去了RARE以后导致任天堂游戏过于低龄化的弱点彻底暴露在消费者面前，因此流失了大量高年龄层玩家，更进一步导致了NGC在欧美市场的商业竞争中处于不利地位。虽然Retro Studios（NGC《Metriod Prime》的开发商）接替成为任天堂在欧美地区的第二方领军团队，其影响力毕竟无法比拟全盛时期的RARE。原横井军平嫡系的IS社一直不受到宫本茂的重视，这家最早的第二方虽然创作活力非常旺盛，但却一直被指令负责GBA游戏的开发，直到后期才在NGC平台推出了低预算的《火焰纹章 苍炎之轨迹》。曾经在N64颇有建树的CAMELOT在NGC时代步履蹒跚，《马里奥高尔夫》和《马里奥网球》两款游戏的销量远不如预期。至于在NGC启动初期风头甚劲的山名学领军的原《DQVII》开发团队Genius Sonority，接手制作了《口袋妖怪竞技场》系列两作，口碑只能算不过不失。NGC时代最成功的第二方无疑是HAL研究所，该社仅用13个月就制作出了品质优秀的《任天堂全明星大乱斗DX》，这款于2001年末推出的作品一举扭转了主机首发不利的颓势突破了百万台大关。《任天堂全明星大乱斗DX》是任天堂在NGC时代销量最高的游戏，不但是日本本土惟一一款百万作品，其全球累计销量也达到了500万以上。不过和微软阵营的BUNGIE（《HALO》系列开发团队）相比，HAL研究所也只能聊发瑜亮之叹，况且该社原本就属于慢工出细活类型，著名制作人樱井政博的退职更造成了不小冲击。总而言之，在NGC时代任天堂阵营并没有出现类似IS和RARE那样光芒夺目的第二方团队，今后对投资方向进行大调整势所必然。

虽然没有出现世嘉那样表面化的激烈权利争斗，任天堂的内部也决非水面无波，日本本社和美国分社（NOA）的龃龉摩擦从来就没有中断过，矛盾焦点集中在山内溥和女婿荒川实之间经营理念的巨大分歧。荒川实毕业于美国著名的麻省理工学院土木工程系，正当在丸红商社的事业蒸蒸日上之时，在岳父百般游说下加盟了当时年销售额不足20亿日元的任天堂，他本身并不懂得电子，甚至几乎从来不玩游戏，却凭借着过人的商业头脑赤手空拳打下了任天堂在北美的偌大基业。荒川性格低调而沉稳，但在商业竞争中却显示出果断狠辣的气魄，连续数次毫不手软的大手笔挽狂澜于既倒，NOA在北美的营业收入最高时（1998年）达到了任天堂的70%以上。很多业界人士都曾经断言，无论个人才干声望还是家系关系，荒川实都是任天堂社长的不二之选，然而山内溥对此却犹豫再三。翁婿交恶并非旦夕间所造成，荒川实非常注重商品的包装，动辄耗费巨资进行大张旗鼓的宣传造势，NOA例年的营销费用均占据任天堂的大半，山内溥虽然对此非常不满，但在出色的业绩面前也无可奈何。或许山内家长子克仁的北美任职风波是矛盾的重要导火线，山内溥内心非常期望克仁能够继承家业，于上世纪90年代初派遣他前往北美分社任职，希望荒川实能从旁大力提携，然而克仁本身乃是日本业界著名的纨绔子弟，其在北美期间闹了不少笑话，山内溥后来不得不把他调回本社担任资料室主管的闲职，并因此和荒川产生了嫌隙。1998年初，时任NOA会长的霍华德.林肯和荒川实曾经向山内溥建议：由于当时任天堂70%的业绩来源于北美，为便于财务决算的考量，建议将任天堂本社迁移美国，这无疑对山内的自尊心造成了极大挫伤。此后接踵发生了微软收购案（后文详述），荒川实主导的NOA倾向于在股价接近历史最高位时脱手任天堂的游戏事业，以避免未来必然发生的无休止商业泥沼战，和山内溥的意见再次发生了严重分歧。山内溥非常担心一旦荒川实继任以后，任天堂将完全向自己期望的相反方向发展而导致倾覆，最终选择了性格温和谦恭的岩田聪作为接班人。为了扫除未来的障碍，山内溥有计划的对NOA经营层进行清算调整。

2000年2月，霍华德.林肯因健康原因为理由宣布退休。

2001年4月的经营会议，荒川实的名字没有出现在执行董事的名单中，许多人错觉这是荒川即将接任社长的前兆。

2002年2月8日，荒川实在西雅图的办公室正式宣布辞去NOA社长，由君岛达己接替了职位。

2002年末，NOA副社长皮特.曼恩宣布退休。

自此，昔日草创基业三剑客完全被排除出NOA经营层，山内溥终于真正将北美事业置于自己的掌握中。北美事业的动荡造成了非常严重的后果，那些旧日立下汗马功劳的重臣们人人自危，微软和索尼等竞争对手更趁机从中上下其手，许多人因此跳槽另谋高就。NGC的北美行销计划就在如此的大混乱局面中艰难展开，非常可悲的是，当时微软XBOX事业本部的员工有将近三分之一来自原NOA，任天堂的举动几乎完全为敌手所窥察，其败局原本便在情理之中。荒川实离职后在夏威夷的毛伊岛隐居了长达两年，2004年BBC电视台的横财（Outrageous Fortunes）栏目对荒川夫妇进行了专访，他们对外透露了许多任天堂的内幕，任天堂曾经试图阻止这个访问最终未果。荒川实在节目尾声时不无感伤地提到：山内溥曾表示除非有生意上的合作，绝对不会主动到夏威夷看望女儿和女婿。

NGC的市场定位和硬件设计也存在着致命缺陷。NGC应该算是任天堂综合开发本部至今为止的最高杰作，正如竹田玄洋本人2001年秋接受《日本工业新闻》记者专访时谈到的那样，NGC是一台彻底总结了N64硬件设计缺陷开发出的革命性产品。N64时代沿用卡带媒体曾导致任天堂的软件开发者倍受局限，不得不经常在螺蛳壳里做道场，许多优秀的创意设计都因为容量限制而半途废弃。宫本茂本人1997年在接受《FAMI通》采访时也坦言PS主机的开发环境是当时三大硬件平台中最优秀的，当时此言论曾在业界造成不小风波，更有好事者借此断言是宫本大师即将“叛逃”索尼阵营的前兆。经过了深刻的反省，竹田玄洋和宫本茂这两位分别负责软硬件开发的总设计师联名上书社长山内溥，坚决要求次世代主机使用光盘媒体，此举动引起了社内保守势力的激烈反对。任天堂的前身是一家生产扑克和花札等商品的成人玩具会社，该社始终把游戏主机定位为纯粹的玩具，而且其核心消费层的年龄呈现逐步下移的趋势，安全和耐久一向是任天堂商品设计的关键考量点，我们不妨研究一下SFC以降的历代任氏主机，其外形设计全部是平滑而毫无棱角，旨在避免对较低年龄层用户造成不必要伤害。一些社内保守人士以快速旋转的光盘容易伤人等荒诞理由反对竹田他们的提案，对于经营者山内溥而言，卡带媒体最让他眷恋难舍的莫过于极其丰厚的独占利润。竹田玄洋等竭尽全力向山内溥阐明使用光盘媒体是大势所趋，山内在权衡利弊后不得不



做出了妥协。为了不让玩家在无谓的等待中破坏游戏的感觉（宫本茂语），同时也是为了有效防止盗版，任天堂借助松下的技术开发了容量为1.5G的8厘米特制DVD光盘，松下的技术人员曾经希望NGC能够兼容DVD和CD，这个提议遭到了严辞拒绝。任天堂的视野过多集中在游戏领域，并没有对当今广大青年消费者的购买心理变化进行足够了解，山内溥在PS2发售后曾嘲笑道："游戏的本质是娱乐，利用影像声音来作卖点的都将被淘汰！"事实证明DVD播放功能在PS2的初期普及阶段贡献巨大，睿智的老人因为其理念的局限性再次做出了错误的判断。松下曾推出了可播放DVD和CD的NGC兼容机Q，但由于该社经营层对游戏商品的市场前景根本漠不关心，从来没有进行过任何广告宣传，这在信息传媒化的时代是足以致命的，更况且该主机的定价也偏高，Q仅仅出货5万台便永久终止了生产。在游戏容量日益膨大化的128位元时代后期，8厘米DVD区区1.5G的容量也成为了制约游戏开发的瓶颈，许多超大容量的跨平台游戏因此无法移植或有所缩水。

对于网络游戏发展趋势的短视无疑是NGC硬件设计最大的败笔。任天堂早在1995年末就开始进行家用游戏平台的网络化尝试，结果其BS卫星通信服务以亏损数十亿日元惨败收场，其后的64DD计划更是因为一再错失时机无疾而终，接连的挫折让任天堂经营层做出了"网络游戏流行时期尚早"的错误结论。虽然NGC在设计时也安排了网络接口，但不过是聊以应景的敷衍而已，任天堂本社甚至没有任何网络计划。世嘉DC宣布退出硬件市场竞争后，世嘉的中裕司等将NGC视为DC二代而鼎力支持，中氏把呕心沥血创作的MORPG名作《梦幻之星网络版》率先于NGC平台发售，由于宽带上网套件发售延迟，《梦幻之星网络版》最初只能拨号上网，虽然网络环境并不好，该游戏在日本本土的最高同时在线人数还是突破了10万人（至今为止仅次于PS2《FFXI》的优异成绩）。然而当第二次大更新时该游戏出现了重大BUG，由于NGC没有搭载硬盘的设计，世嘉无法及时在线更新版本，不得不通过无偿更换资料盘的方法进行补救，因应对时日迁延而造成的大混乱局面给一度好调发展的《梦幻之星网络版》造成了沉重打击，此后便一蹶不振。SQUARE对应PS2平台的网络游戏《FFXI》发售以后，山内溥酸溜溜地对媒体说："一个原先拥有数百万用户的超大作游戏，网络化后其用户减少到几十万甚至更少，我个人觉得这是绝对不划算的事情！"山内显然并没有充分理解网络游戏和单机游戏各自赢利模式所存在的巨大差异，网络游戏具有长期性投资和收益的鲜明特征，《FFXI》在连续亏损两年后开始赢利，最巅峰时每月可为SQUARE ENIX带来8亿日元的丰厚利润。从另一角度我们也能看出任天堂之所以徘徊观望，是生怕一旦网络化不成功后会损害现有游戏品牌的价值。正如曾经创建了RARE的现微软游戏事业部高层Ken.Lobb所云："任天堂的网络战略陷入了不可自拔的泥沼……"任天堂有着大量适合进行网络化的游戏作品，例如《马里奥赛车》和《动物森林》，《马里奥赛车》的N64版本拥有全球接近1000万套的惊人销量，在NGC版发售一年前，北美各大网站关于希望增加网络对战服务的玩家请愿活动此起彼伏，然而任天堂的开发者对此置若罔闻。微软XBOX能够在欧美以微弱优势压倒NGC，很大程度借助于XBOX LIVE网络服务的成功，每天有数十万计的玩家通过联线对战《HALO》，网络赋予了这款游戏全新的娱乐体验。任天堂对于网络的漫不经心，除了NGC硬件设计的局限性以外，另一个原因就是担心对一直鼓吹的家用机和掌机的联动战略造成冲击。山内溥一直期望通过绝对强势的GBA掌机来拉抬家用主机的销量，然而并没有多少人愿意在限制的环境下体验联动的乐趣，即便任天堂本社也没有制作出真正体现联动魅力的作品。时至今日，EA的《FIFA足球》等竞技类游戏的XBOX/PS2版大多具备网络对战功能，而不对应网络的NGC版往往因此失色颇多，这样的局面诚非竹田玄洋等所愿见到。所幸任天堂已经对游戏网络化有了充分认识，未来NDS和"Revolution"都将以网络为主要卖点，相信蛰伏蓄势多时的巨人必然有一番大作为。



"来者不拒、去者不追"是任天堂对待第三方厂商的一贯态度，这种傲慢态度曾经导致了32位元时代众叛亲离的局面，而全体第三方对于任天堂的戒惧之心在NGC发售前夕已经有了极大改变。PS2发售以后，索尼为了减轻硬件巨额赤字造成的财务压力，大幅提高了权利金标准，甚至连NAMCO等昔日协力盟友也未能幸免，而且PS2极端恶劣的开发环境也让众多厂商叫苦不迭，因此一时间出现了人心浮动的不稳状况，包括FROM－SOFTWARE这种依靠PS平台发家的新锐厂商都主动向任天堂示好。任天堂确实也非常有诚意的和诸如NAMCO和世嘉等一些过去积怨颇深的第三方恢复合作，然后该社始终没有摆脱少数精锐的经营理念，NGC自命为开发最廉价简易的硬件平台，实质参入的中小厂商却屈指可数，根本原因还是设置的参入门槛过高，任天堂只希望拉拢一些实力型大手厂商加盟，依然彻底贯彻其大作主义思想，最终导致徒劳无功。在对待SQUARE参入问题上，山内溥的率性而为使得在旁观者眼中的任天堂缺乏容人之量，并错失了最佳的合作时机。1999年秋，SQUARE副社长坂口博信公开提出了参入GBA开发阵营的希望，遭到了山内溥的严辞拒绝。2001年2月22日，SQUARE社长铃木尚在战略发表会上极力自陈己非，并再次郑重提出了与任天堂恢复合作的建议，任天堂对此依然反应相当冷淡。如果任天堂当时能够对SQUARE的求和态度积极些，对于广大第三方厂商所造成的引导效果将是非常巨大的，归根结底还是过剩自信在作祟。平心而论，除了KOEI等极少数带有明显投机心理的厂商以外，绝大部分NGC平台参入第三方都算竭尽了全力，失败的主要原因完全归咎于主力消费层趣味的巨大差异。寂寞独舞的N64时代，任天堂因此拥有了一大批忠诚心极高的核心消费群体，这些人对于原先PS阵营的第三方厂商非常隔膜，从而形成了非常畸形的寡占化市场。几乎所有对NGC寄予厚望的大手第三方都铩羽而归。CAPCOM为NGC投入了最大的赌注，宣布百万大作《生化危机》系列为NGC完全独占，但是制作周期才长达四年的《生化危机4》的本土销量不足25万份，远远低于预期目标。NAMCO对NGC的支持力度和诚意甚至超过了CAPCOM，该社早在NGC确定发售日期之前就决定投入《仙乐传说》和《霸天开拓史》两款大作RPG，结果糜耗了大量广告宣传费的《仙乐传说》不过销售了35万份，而销售目标50万的《霸天开拓史》居然仅卖出10万份。KONAMI看家的体育游戏名作系列《实况足球6 最终进化版》，NGC版的初周销量居然只有9千份。当饱含期望的第三方判定NGC平台无利可图时，撤退是必然的结果。当然，并非所有参入NGC平台的日本本土第三方都空手而归，世嘉应该算是在NGC平台收获最多的厂商，其《索尼克大冒险》系列两作和《超级猴子球》系列两作在北美地区都达到了百

万销量，不过在日本国内却销量平平。世嘉还推出了NGC首款网络游戏《梦幻之星网络版》，全球最高同时在线人数曾经突破50万。TOMY和Marvelous两家在NGC平台颇有建树，TOMY根据人气动漫作品改编的3D格斗游戏《火影忍者 NARUTO》至今已经发售了三代，从初代的25万份到最新作的43万份，这个系列已经成为日本近年来罕见的续篇销量比前作大幅提升的异例。Marvelous的《牧场物语》系列从SFC时代起就坚持在任天堂系硬件平台主力发展，目前已经确立了10万人左右的固定消费群体。上述三社的成功之道非常值得深思，这些厂商锁定的消费层和任天堂拥有的主流客户层基本重合，然而其游戏内容又属于任天堂未曾涉及的范畴，正所谓借力打力之王道。

审视一下NGC发售时的外部环境，实际较之N64当时更为凶险恶劣，1996年初虽然PS和SS已经占据了相当大的市场份额，然而十多年苦心经营使得任天堂品牌依然深入人心，许多消费者和第三方开发商仍奉之为正朔。《FAMI通》曾经在任天堂形势最不利的1996年2月末做了一份读者调查，看好N64未来的依然高达58%，遥遥领先于PS和SS（一年以前这个数据为73%）。时过境迁，如今TV游戏产业的正朔转换成了索尼，PLAYSTATION品牌已经成为了数码娱乐的代名词，任天堂创导的游戏文化不断趋于边缘化。事实上任天堂几乎从来没有大肆宣称要凭借NGC重新夺回霸主宝座，时任常务执行董事的岩田聪公开发表的经营目标是截止2006财务年度末（2007年4月1日前）全球销售5000万台NGC，其意仅在于通过错位竞争达到和索尼PS2分庭抗礼的目的，然而微软XBOX的横空出世完全打乱了任天堂的既定计划。

微软大举进军TV游戏领域有着许多偶然和必然的原因。随着个人PC电脑市场逐渐趋向饱和，凭借WINDOWS操作系统和OFFICE系列办公软件积累了惊人财富的比尔.盖茨开始考虑发掘新的利润增长点，投资TV游戏产业完全和他多年来构想的机顶盒战略相吻合，微软希望借此将自家产品由工作必需品进一步升华为生活的必需品。微软原本并没有打算独自推出主机，曾经试图支持世嘉进入TV游戏产业，但SEGASTAURN和DREAMCAST两代主机均惨遭折戟沉沙的命运，微软又转而期望索尼开发中的次世代PS搭载WIN操作系统，但是有着同样抱负的久多良木健无意为人作嫁衣，反而决定采用一直以来被微软目为心腹大患的LIUNX系统。索尼一系列针锋相对地举动彻底激怒了比尔.盖茨，他决心自行开发游戏主机参入竞争，为此曾经召集社内高层反复进行商讨。每当微软试图楔入一个陌生的市场，最直接的方式就是重金收购这个领域中的实力性企业，世嘉、EA、SQUARE……微软对预定收购目标进行了认真的选择，最后任天堂成为了最理想的目标。1999年初的任天堂正处于事业的新巅峰时期，经营业绩非常良好，手中的可支配流动现金将近60亿美元，该社是在TV游戏领域惟一具备和索尼分庭抗礼实力的硬件厂商，如果微软能够成功收购任天堂，就等于直接将40%的市场份额轻易纳入囊中。著名的《俄罗斯方块》发明者阿历克西斯.帕契诺夫在微软的游戏事业部门担任要职，这位NOA社长荒川实的故交作为秘密使者和美国任天堂的经营层进行了接触，微软希望以250亿美元的价格完全收购任天堂（实际当时任天堂峰值股价市值曾超过了285亿美元），这个讯息又很快到达了大洋彼岸的京都任天堂本社。荒川实经过了周密的调查发现，微软大举进军TV游戏产业的时日已经迫在眉睫，投入规模之庞大超出了外界人士的猜测。他和霍华德.林肯以美国式商人的理智思维方式向山内溥提出了建议："一旦微软参入TV游戏产业，任天堂有可能会陷身恶性竞争的泥沼无法自拔，微软不同于索尼和世嘉，其财力是任天堂无法匹敌的。另外任天堂的事业发展已经接近瓶颈期，应该考虑在股价接近历史峰值时尽早以天价脱手产业。"山内溥最初对微软的提议并非毫无所动，他派遣高层与对方进行了多次秘密磋商，山内希望仅仅将任天堂的家用游戏主机事业出售给微软，继续保留携带主机事业，但是这个提议遭到了微软方面断然拒绝，微软甚至提出一旦收购完成后山内家族未来不得涉足任何电子游戏相关事业的要求，谈判因此最终宣告彻底破裂。虽然收购谈判失败，任天堂和微软却暗中保持着某种默契，彼此都希望在自身具备绝对优势前对方能够起到牵制索尼的作用。山内溥对微软参入TV游戏产业所造成的严重后果认识并不足够深刻，10多年前初次交手的轻易胜利让他低估了对手的实力，微软曾在1983年联合索尼、夏普等10多家日本家电巨头共同推出了全新家庭娱乐型电脑规格"MSX"，结果被同时期发售的任天堂8位主机FC迅速击溃。2002年3月，XBOX在日本首发不利后，山内溥在接受《日本经济新闻》记者专访时嘲笑道："微软对游戏主机的理解仅停留在商业活动的认识上，这样的想法自然会导致失败，XBOX现在在日本已是完败状态，翻身的机会几乎等于零。"如果没有超大作《HALO》的爆发流行，XBOX的命运确实可能如同山内预言的那样悲惨，正所谓谋事在人、成事在天，《HALO》在欧美地区的销量超过了任何一款NGC平台的任天堂本社游戏，因此XBOX在最终以微弱优势压倒了NGC。与XBOX在同一时期推出，对于NGC造成了灾难性的影响，首先市场关注度的分散是必然的结果，微软更采取了一系列破坏性的竞争手段，不惜以每台主机亏损150美元以上低价倾销硬件，而欧美消费者一直比较钟情于高性能电子产品。微软又几乎不间断地推出诸如同捆附赠游戏等优惠促销手段，给竞争对手造成了相当沉重的市场压力。财大气粗的微软通过暗中补贴开发和广告宣传费用积极拉拢第三方厂商加盟，正基于这样的原因，即便XBOX在日本市场仅销售了不足60万台的情况下，依然有许多厂商不断推出游戏，这对于原本就面临软件匮乏困境的NGC平台更是雪上加霜。我们不能不忽略某种潜在共识，广大第三方游戏开发商乃至消费者都不希望看到一家独大的局面发生，两强鼎立是公认的最佳业界格局，自从世嘉彻底败退后，任天堂就成为硕果仅存的在野势力，微软的参入使得第三方寻找到更加可以信赖的支持者，企业规模处于相对弱势的任天堂不可避免遭遇了冷落。



2002年5月24日，任天堂的历史翻过了新的一页。

在当天午后举行的新闻发布会上，山内溥正式宣布引退转任经营顾问，由42岁的常务执行董事岩田聪接任社长职位，岩田聪将和宫本茂等其他几位董事共同实行现代化管理模式的集团指导体制。年逾古稀的山内溥执掌任天堂达52年之久，将任天堂从年销售额不足20亿日元的纸牌工场发展成了市场价值将近200亿美元的世界型大企业，更一手缔造了如今TV游戏产业的雄厚根基。出乎外界想象的是，在任天堂的发展历程中从来就没有任何以市场调查为依据的事业计划，一切都凭借着山内溥近乎天才的"直感"进行运

作，随着山内日益衰老和市场竞争加剧，这种非健全化的经营体制必须改变。山内溥曾经在接受记者采访时坦言："我应该并不算是什么胸怀大志的人物，获得今日的成就应该完全归功于感觉和幸运……"山内溥的独裁一直左右着任天堂的命运，诚如过去横井军平离开任天堂后曾提到过的那样，正是因为山内的独裁才使得诸如GAME＆WATCH和GAMEBOY这些曾经饱受争议的商品得以问世并最终取得巨大成功，但是也不可否认，由于山内某些性格和见识的局限性，任天堂也白白错失了许多取得更大发展的机遇。山内溥早在1992年他就曾经公开提到过引退的愿望，但是内忧外患使他一直无法飘然隐去，社内以长子克仁为代表的日本本社派和荒川实的北美分社派之间的激烈明争暗斗尤其让他寝食难安，直到2000年他才决意栽培非直系的原HAL研究所社长岩田聪做接班人。岩田聪最初负责和NOA的协调联络工作，一年后晋升为常务执行董事并全面主导NGC的上市计划，随后接任了社长。岩田聪能够获得山内溥青眼主要有几个原因。首先岩田聪鼓吹的成果主义和山内溥理念相合，他曾经挽救了濒临破产的HAL研究所，山内充分意识到任天堂未来所将来面临的困境，必须要有一个意志坚定的领导者。其次岩田聪不属于任天堂社内任何一个派系势力，有利于会社经营的稳定发展。此外出身电子工科的岩田聪曾经亲自主持过多款畅销游戏的开发，对TV游戏的发展有独到的见解。还有一个相当重要的原因，岩田聪随和的性格和非原任天堂嫡系的身份，有助于恢复弥合与第三方软件厂商的合作关系。山内溥选择这个时候引退也是为了承担经营失败的责任，过去的两年间，任天堂的股价狂泻了近60%，山内不得不在经营方针说明会上向投资人代表鞠躬谢罪，动情之时不禁泪流满面。新旧领导人更替后，任天堂的股价立即上涨了5%。

岩田聪："应该感谢任天堂的前辈们过去努力所积累下的巨大财富，使得我们能够有足够的信心应对未来！"

诚然，山内溥给后任留下了一笔巨大的财富，包括了一家拥有数十亿现金资产且经营状况良好的世界知名大企业以及难以估价的游戏品牌和人才资源。但是他也遗留给后任几乎同样多的"欠债"，在过去数十年间，由于山内溥公开鼓吹"一强皆弱"，导致任天堂和广大第三方的关系始终非常紧张，如何取得全面谅解是未来竞争的成败关键所在。另外，任天堂保守的社风和过于拘泥低龄消费层的商业经营战略也极大限制了企业进一步发展。所有的这一切难题，都留给了山内溥的后继者们去努力解决。竞争对手毫不松懈的紧逼战术，使得岩田聪几乎没有时间去反思、去重新布局筹划，惟有步步为营地谨慎应对。甫掌权柄之初，岩田聪也曾经有过类似"新官上任三把火"的莫名亢奋，接连发表了类似"NGC将在2006财务年度时全球突破5000万台"和"从今后每一款任天堂出品的NGC游戏都将突破百万"等不切实际的激进言论，甚至还附和着山内溥对SQUARE发售大型网络游戏《FFXI》的冒险举动进行冷嘲热讽。走马上任第一年的糟糕业绩扇了岩田聪狠狠的一记耳光，NGC的全球战略几乎一败涂地，股价和业绩出现全面下滑，言犹在耳的豪言壮语已然成了笑柄。很多人都开始怀疑岩田聪团队的经营能力，甚至有不少狂热的任天堂信徒发表了各种过激言论进行大肆抨击，他们似乎并不理解诸多因果源于前任，岩田聪根本不可能在短短不到一年时间扭转乾坤。沉重的挫折使得任天堂新经营团队彻底开始醒悟，他们充分意识到会社经营已经处于有史以来最危险的时刻，任天堂这块金字招牌前所未有的黯淡无光，非常可悲的是，许多业界分析师在评估未来大势时完全忽略了任天堂的存在。新经营团队进行深刻的反思，岩田聪和常务执行董事森仁洋等于2003年初分别在公开场合承认了NGC的战略遭到严重失败，虽然有人因此断言岩田氏懦弱无能，但所有人都真切感受到任天堂已经和过去近乎自恋狂的山内时代有了很大不同。

任天堂开始了一场由里而外的彻底变革，最初外界几乎无法感受其动向，其所造成的震撼力却是爆炸性的。第三方软件开发商的广报宣布部门员工最先感受到任天堂的改变，过去任天堂一直以傲慢难以打交道著称，如今的姿态却越来越随和谦恭。任天堂为了拉拢第三方做出了许多过去难以想象的决断，例如让林克的角色出现在NAMCO的3D格斗大作《灵魂能力2》中，并授权NAMCO开发街机版《马里奥赛车》。为了拉拢诸如EA、SQUARE-ENIX等在业界具有绝对号召力的超级大腕，任天堂更不惜采取降低权利金并提供技术和游戏角色授权等优惠措施极力笼络。曾有业界人士把如今岩田聪的对外方针形容为土下座外交（磕头外交），但是这种低姿态在竞争日益激烈的今时无疑为明智之举，说明任天堂已经充分意识到与第三方合作的重要性，惟有和第三方共同分享利益才能获得真正的支持。1995年以后任天堂的软件开发事务一概由宫本茂统括管理，这位站立游戏产业金字塔尖的伟人也不可避免的存在着若干性格弱点，进而影响到任天堂游戏产品链的合理分布。宫本茂和情报开发部的成员们一直很轻视RPG和SLG，早年一位著名的情开员工曾对媒体宣称："那种依靠声光图像和变换数字来吸引消费者的游戏类型，迟早会遭到淘汰！"言下之意，RPG乃至SLG在技术力雄厚的情报开发部眼中不过是毫无价值的数字变换游戏，因此在N64平台上任天堂几乎没有推出一款纯粹的RPG或SLG，第三方厂商获准在任天堂硬件平台制作RPG类游戏的审核难度也大大超过制作ACT或FPS。宫本茂对于横井军平的强烈不满也影响到他对于原第一开发部系统的态度。相当长的一段时间内空心化的第一开发部和IS处于闲置状态，直到1998年后任天堂为了强化GB掌机游戏的开发，而宫本茂所部又不属于此道，长期受到冷遇的坂本贺勇等才再度被起用。岩田聪花费了近一年多时间对任天堂本社的部门进行了大幅度调整，这项艰巨工作直到2005年初才告一段落，自此会社面貌焕然一新。任天堂本社重组为情报开发本部、综合开发本部、开发技术本部和产品编成室四大部门，过去的开发一部、开发二部与企画开发部已经不复存在。任天堂将这三个部门所有的游戏设计师都整合进了情报开发本部，并将情报开发部划分为了数个更小的分支部门，宫本茂依旧担任部长。开发技术本部由原开发二部为核心组成，竹田玄洋继续领导这个部门。任天堂产品编成室是一个新的部门，负责联系海外制作第一方软件的分部与合作开发组，比如Retro Studios，Kuju Entertainment和n-Space。通过这次事业改革，岩田聪把宫本茂从忙于奔波海外的烦恼中解脱出来可以专心于管理国内游戏开发，另外青沼英二、绀野秀树等一批青年设计师被破格拔提升为部门主管。任天堂内部还形成了一种良性竞争体制，该社每年发行的上百款游戏中，岩田聪和宫本茂分别负责其半，自从岩田聪亲自接手游戏开发事务后，任天堂的








开发效率明显提高，RPG和SLG等过去被忽视的游戏种类逐渐充实。原第一开发部体系的再度崛起是岩田聪目前最值得夸耀的成绩之一，松冈洋史的小组仅用了八个月时间就开发出了倍受好评的GBA版《瓦里奥制造》，这个系列目前在携带平台连续推出了三作，日本本土销量都轻松突破了50万大关，成为了近年来任天堂最成功的全新游戏系列。经历了将近10年的沉默，坂本贺勇终于让《银河战士》系列在携带平台重新复活，萨姆斯这位无名女英雄再度被玩家所熟悉。至于"影之第一开发部"的IS社，阔别家用平台多年后，终于在NGC上推出了S-RPG名作续篇《火焰之纹章 苍炎之轨迹》。

2003年2月14日，GBA主机的改良版本GBA-SP在情人节当天发售，区区13万台首批出货在两小时内就销售一空，热烈争购地火爆场面让在场者几乎无法想象这是在身陷严重经济衰退泥沼中的日本。任天堂对如此的市场状况也深感意外，以至于20年来破天荒第一次因为商品缺货而在本社BBS上张贴谢罪声明，向消费者保证将加班加点力争尽快补足货源。表面上看来，GBA-SP的发售是任天堂为应付即将到来的年终财务决算而仓促推出的，实质上这是一款试探市场反应的战略商品，GBA-SP的许多设计思想都突破了过去许多年来所沿袭的框架，例如价格设定和诉求的主流消费层。任天堂显然已经预见到了即将来临的某种深刻危机，未雨绸缪的寻求万全应对之策。是时索尼已经凭借PS2在TV主机领域的市场角逐中取得了压倒性优势，该社乘胜追击参入携带游戏市场以截断任天堂最大的收益来源，在许多业界人士眼中早已经是顺理成章的必然结果，开发一款性能大大超越GBA的携带主机对于"技术的索尼"并非难事，而且一呼百应的业界霸主地位更让索尼具备足够动摇任天堂根本的实力。日本著名游戏杂志《电击》年初就暗示SCE可能在3-4月间发表一个与TV主机无关的重大计划。GBA-SP是任天堂争取喘息时机的先着，也是拓展消费层的积极尝试。

该来的终究会来。

2003年5月13日，SCE在E3大展前日的例行新闻发布会上首次公开披露了高性能携带游戏主机PSP，社长久多良木健自信地将之称许为"21世纪的WALKMAN"，虽然当时PSP的具体实物仅有久多良木手中的一枚UMD光盘，但是超乎想象的强悍硬件性能指标已经足够震撼世人。PSP正式发表次日，任天堂的股票便应声急落，许多人都确信索尼将会再度轻易吞噬任天堂最后的领地，昔日的游戏王朝面临分崩离析。任天堂保持了异常的冷静，岩田聪和宫本茂等高层人士在不同场合宣称正在秘密开发一款颠覆以往携带游戏主机理念的"异质主机"。次年的E3大展，索尼和任天堂各自的新型携带游戏主机同场展出，人们惊讶的发现被称为NDS的任天堂新主机最大的卖点居然是双屏幕和触摸屏，该主机的硬件性能显然逊色PSP颇多，许多参展者更对怀旧风格的外观设计表示了强烈不满。首度的公开亮相，PSP显然占尽了上风，人们对NDS是否能够像岩田聪宣称的那样带来革命性的突破存有怀疑。

2004年9月21日午后15时30分，SCE原定于东京都帕雷斯饭店（PALACE HOTEL）召开的PlayStation Business Briefing 2004大型未来战略发表会的开始时刻，然而从来都非常守时的索尼方面突然宣布推迟，直到17分钟以后会议才得以召开，SCE方面的解释是由于某高层迟到才造成了会议押后，这种牵强的借口实在难以取信在场的记者。按照日本大企业的历来习惯，遇到如此重要的战略发表会时与会高层基本都会提前到场，迟到17分钟之久更是难以令人想象。另外从港区南青山索尼本社到达天皇皇居对面的帕雷斯饭店会场最多不过三公里路程，更有多条路线可以通行，当天该路段也并没有发生任何交通堵塞现象。根据在场消息灵通人士事后透露，SCE原本准备公布PSP正式价格和发售日期等具体细节，计划由于某种突发原因而紧急变更。任天堂的突然狙击完全打乱了索尼的原定计划，该社在SCE战略发表会开始前一小时突然发表了NDS的正式发售日期和价格，15000日元的破格低价出乎对手意料之外，而且日本本土锁定的12月2日发售日也意在直接压制外界所公认的12月3日这个最具可能性的PSP首发日（PS诞生10周年纪念日）。任天堂咄咄逼人的攻势迫使SCE调整了战略部署，大幅度降低了主机定价并将发售日提前到年末年始，年末商战中NDS凭借着先行之利和充足的供货完全占据了主动权，仅在日本本土实际销售就领先PSP百万台以上。2005年初春，PSP的硬件销量一度在日本本土完全压倒了NDS，但是随着情报开发部制作的《FAMI通》史上首款满分掌机游戏《任天狗》于4月末推出，NDS和PSP的主客之势再度发生大逆转，此后《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修-成人脑力锻炼DS》和《灵活脑筋大教室》等数款新形态游戏接踵发售并引发社会性的流行风潮，NDS于8月末率先突破300万台的硬件普及底线。NDS的优势地位归功于任天堂经营层对于携带主机软硬件的透彻理解，该社并不盲目和竞争对手追逐硬件性能指标，而是着眼于寻求创新突破，成功开发出《任天狗》等一系列新形态佳作，在NDS的用户中有近30%为女性和中老年等新规玩家，充分证明任天堂试图拓展新消费层的努力获得了成功。为了提供良好的开发环境以吸引广大第三方参入，任天堂对NDS的开发工具进行了最大限度优化，NDS的开发甚至比GBA更廉价更简易。

2005年5月召开的E3游戏大展，三大硬件厂商同时发表未来家用主机战略，无论PS3还是X360都极力鼓吹宣扬硬件性能指标和参入第三方软件厂商的阵容规模，而任天堂却摆出了一副稳坐钓鱼台的悠闲姿态，除了发表会上岩田聪手中的一个扁平的方盒子，盛传已久的革命（Revolution）主机没有公布任何详细硬件规格，更没有演示任何华丽震撼的演示ＤＥＭＯ，捧场的第三方也只有SQUARE ENIX一家，岩田聪在演讲中表示革命主机的卖点集中在突破性的手柄设计，这款凝聚了任天堂20年硬件设计理念之精粹的产品将给玩家带来前所未有的崭新体验。TV游戏产业经历了近几年的飞跃发展，人们已经对眼花缭乱的感官盛宴早已经麻木不仁，E3大会上PS3和XBOX360那些惊人的DEMO演示画面并没有让玩家们兴奋太久，那些后缀着阿拉伯数字的所谓名作续篇更已经习以为常，许多人忽然对神秘的革命主机产生了浓厚兴趣，虽然革命没有公布任何具有实际意义硬件细节，但人们确信这将是一款与PS3或XBOX360等完全不同的另类。

2005年9月16日，岩田聪应邀在TGS2005（东京游戏展）首日发表了题目为"扩大游戏玩家人口，什么是目前业界必要的？"的基调演讲，他在演讲中表示任天堂看到了目前游戏产业的危机，现在的游戏的制作越来越写实，也越来越复杂，但是，这样的想法却无法再让游戏业界成长。"是否有任何人提出了能让产业扩张的新架构？或者任由玩家感到无趣而让产业逐渐萎缩？"岩田聪质问道。"我相信，我们现在正处于这样的重大抉择关头。为了未来的电玩产业，我们需要扩大市场。"他断言业界

如果希望成长，最佳的方式便是透过创新，吸引过去的老玩家回流，并且想办法吸引其他不常玩游戏或不曾玩游戏的族群。在演讲的第二阶段，岩田聪话题一转，谈到从红白机以来的游戏手柄一代比一代复杂难用，他认为流失的玩家大多都认为这些手柄难以使用，也不敢尝试。岩田接着播放了一段介绍革命手柄的DEMO画面，重新引入了传统手柄的原始概念。在会场演示的影像中，采用WI-FI无线控制的革命手柄的外观完全颠覆了以往的传统设计概念，从已知的部分我们了解到玩家可以通过直接操作自由自在的发挥想象力，同时也赋予了传统的家用游戏更广泛的延伸空间。岩田聪透露了任天堂的设计思想："为了要扩大玩游戏的人口，我们有必要设计一种可以放在客厅茶几上，让家庭中所有成员都不会排斥，而且能自然而然地使用的手柄，就像使用电视遥控器一样。" TGS2005是索尼和微软首次公开出展新主机的舞台，两社不惜血本地安排了大量出展游戏，但是舆论的主导权却被并未参展的任天堂完全主导，全世界的玩家都被"革命"所震撼，人们纷纷发表对这款全新主机的感想，即便是任天堂的竞争对手们也不得不对之表示了赞赏，微软XBOX游戏事业部门的负责人Peter Moore对革命给予了积极的评价，而为SCE主持开发了ACT名作《战神》的制作人David .Jaffe更在接受采访时毫无掩饰表示革命的手柄设计理念是许多制作人所热切期待的。"革命"是一款怀有强烈危惧之心所开发出的突破性硬件产品，包括了自社生存的危惧和对整个TV游戏产业发展的危惧，几乎异口同声地积极评价，正代表了整个行业对于突破的渴望，"革命"并不是什么救世主，但它的出现代表了一种正确的未来发展方向，游戏产业只有不断提供全新的娱乐元素才能进一步发展，任天堂的理念再次走到了他人的前面。

"如果我们不能同时满足只想轻松玩游戏的一般玩家和希望能接触到更深邃、更庞大复杂游戏的重度玩家的话，游戏产业的玩家人口就不可能继续成长。当我们所制作的游戏不再让玩家感到惊喜时，他们对于游戏终究会心生厌倦。"——岩田聪

无论NDS还是"革命"，我们已经清晰的看到了任天堂为自己选择的未来发展道路，任天堂无意拘泥于原有的领域和索尼等强劲竞争对手正面对抗，因为这样做完全可能在一场战争完全输光所有的筹码，更何况任天堂可以动用的资源显然并不足以和对手抗衡。避免直接竞争并走得比他人更远，这是弱者为自己选择的自存之道，通过NDS和PSP的竞争已经足够证明硬件性能并不是至关重要的决定因素，准确的商品价值定位才是成功之道。从今年初以来任天堂全力宣传的《任天狗》乃至《灵活脑筋大教室》等NDS游戏所锁定的主力消费层并非传统的核心玩家层，而是那些过去很少甚至从来不接触游戏的新规人群。任天堂的经营思想已经出现了根本性的转换，其商品不再以招徕核心玩家为诉求，开始努力发掘全新的用户群体，其积极努力已经获得了丰厚的回报。正如岩田聪所说的那样，同时满足一般玩家和重度玩家是一个非常艰巨的课题，任天堂在制作《任天狗》等LU游戏的同时，并没有放弃对《马里奥》和《塞尔达传说》等传统游戏的制作宣传，未来的"革命"也将延续这样的传统，欧洲任天堂负责市场营销的主管Jim. Merrick在接受记者采访时暗示"革命"会附带普通手柄套件以便利第三方厂商开发传统游戏。不管怎么说，任天堂已经走出成功的第一步，曾经被遗忘的游戏老铺再度回到了TV游戏业界的舞台中心。

"生于忧患、死于安乐"一我始终相信这一点。

后记

由于种种原因，这篇文章成为笔者至今为止耗时最长的作品，读者如果能够仔细通读全文，或许还能发现创作思想的某些不连贯性。我一直希望能够做得更好以回报读者的关爱，事实上也有足够信心做得更好，但是时间已经成为本人面对的最大敌人，随着年龄的不断增长，越来越多的俗务缠身使得静心写点东西已经一种奢望，或许人生就是在无奈中流逝，所幸写作的灵感并没有因此枯竭消逝。

有人对重复同一题材的创作表示了质疑，个人对此并不赞同，如果能够看到同一个作者在不同时期对同一事物完全不同角度的诠释，或许可以获得某种有趣的启示。更何况再创作并非一成不变，相当部分都经过了重新发掘整理。

年初有一位读者曾经发了封措辞激烈的EMAIL给我："请告诉我，你那些游戏厂商的系列漫谈是从何处抄来的，我绝对不相信一个中国人能够自行找到那么多详尽的国外资料……"

曾经努力的想证明某些东西，但是依然遭遇到了质疑，我丝毫不怨恨他人的不信任，惟独对某些人表现出的极度自卑心理的不自信感到莫名悲哀，"外国的月亮就是圆"已经在许多人心目中根深蒂固，这种奴性的心态甚至已经到我们民族的未来的发展。

或许，以上仅仅无聊的梦呓……











A.C.G. SHOW

福音启示录

——《新世纪福音战士》十周年补完计划

文 雨滴

公元2005年，在耶稣·基督诞生的第2006个年头，诺查丹玛斯预言里的1999大魔王并没有毁灭世界，人们一如既往地生活在地球上。

2005年，梵蒂冈的教皇由保罗二世换成了德国人约瑟夫·拉辛格；印尼正在积极重建家园——去年圣诞节的海啸让苏门答腊群岛几百万人流离失所；国民党主席连战和亲民党主席宋楚瑜访问大陆，揭开了中国历史的新篇章；好莱坞著名金童玉女布拉德·彼特与詹妮弗·安妮斯顿宣布离婚，明星的婚姻幸福让人们又一次质疑；微软公司发售了Internet Explorer（Windows的浏览器）7.0版……

一切事情都在有条不紊的发生和消亡，世界并没有走到尽头。

十年前，也就是1995年，日本发生了震惊世界的东京地铁投毒事件，造成12人死亡，约5500人中毒，1036人住院治疗的恶性结局；联合国安理会对伊拉克实施了石油换食品计划，把所得款的30%补偿给海湾战争中的外国受害者；美国总统克林顿对自己与莱温斯基的性丑闻事件做出公开回答；美国政府决定允许李登辉赴美作私人访问，造成中美关系一度紧张；周星驰的《大话西游》在香港上演，票房惨淡；7月23日，两位美国天文学家阿兰·海尔和托马斯·波普在观测人马座M70星团时各自独立发现了海尔－波普彗星，外界将这颗彗星叫做“世纪彗星”；人们对1999年7月的到来充满莫名恐惧……

那一年，在日本的动漫界，出现了一部史无前例的作品，给整个动漫界造成了巨大影响！这部动画制造了一个没有明天的未来，带有明显宗教色彩的名词，诸如“人类补完”、“第二次冲击”、“EVA”等首次出现在人们的视野内，这部意识流的动画将人们带入了前所未有的疯狂中，日本的狂热FANS甚至成立了“EVA教”，把庵野秀明这个痞子推上了“神”的宝座，一股颓废的浪潮席卷了全球！

新世纪福音战士！

在中国，人们总习惯这么叫这部另类的作品，这部作品在中国也造成轰动！1996—1997年的中国动漫杂志铺天盖地的讲述这部动画、分析这部动画。那时翻开每一本动漫杂志必有涉及《新世纪福音战士》的内容。2001年，中国国内某电视台把该作情节删除部分，重新包装成了《新世纪天鹰战士》，在全国的18点档热播。

在20世纪末，《新世纪福音战士》创造了一个神话，一个让全球动漫人士都为之痴迷的神话，这种情绪对于一部动漫作品来讲不可思议、旷古绝今，至此之后，无论如何另类的作品，都不曾掀起过那么恐怖的波澜！

在这部深夜播放的动画片里，“暴力”和“性”首次赤裸裸地展示在观众面前，配合着非常意识流的表现形式和晦涩难懂的宗教典故，他受到无数人的崇拜和更多人的研讨，出现了所谓的“新世纪福音现象”。

现在，就让我们来回顾一下这部十年前造成轰动的动画吧。

一、剧情完全解析



《新世纪福音战士》一共包含26话的TV版和4部剧场版。

2000年9月13日，南极大陆发生巨大的不明爆炸，给地球造成毁灭性的打击，全球人口锐减为一半，大部分城市在这次冲击中毁灭。活下来的人把这次灾难称为“第二次冲击”。(联合国将几千万年前小行星撞击地球造成恐龙灭绝的那次灾难称之为第一次冲击）造成此次事故的元凶是强大的第二使徒，科学家把这个沉睡的巨人唤醒，并付出了沉重的代价，全球高层却把事件的真相掩埋了起来，对外宣称是由于巨大的陨石冲撞南极大陆，造成南极冰山瞬间溶解，对全球造成了巨大影响。

之后，为了抵御使徒的再次来袭，造成“第二次冲击”的组织改名为“SEELE”并建立了以专门研究和对抗使徒为目的的军事机构“NERV”，同时开发巨大的泛用人形作战武器“Evangelion”与“使徒”抗衡，他们把这个计划称为“人类补完计划”。

2015年，NERV司令碇元渡的儿子被召到第三新东京市，故事拉开了序幕……

作品主角碇真嗣是一名14岁的少年，他性格懦弱，甚至有些自闭。但就是这样的孩子，必须担负起拯救全人类的重担。碇真嗣所面对的敌人是一种叫“使徒”的生物，它具有的“A.T.FIELD”防御结界能让所有武器对其无效，只有



通过根据“第二使徒”资料制作的人型兵器“Evangelion”才能与之抗衡。而这种兵器，只有在“第二次冲击”后诞生的孩子才有可能搭乘驾驶。就这样，三个14岁的孩子——碇真嗣、绫波丽和明日香为了拯救人类开始了与“使徒”的战斗，但他们万万没有想到，所谓的战斗，其实也是“人类补完计划”的一部分……

乍听上去，这个故事有很多俗套的地方，基本剧情构架甚至还没有“《机动战士高达》系列”复杂和精彩，但是，当时的监督庵野秀明采取了一个十分聪明却很冒险的方法——通过宗教故事和另类的艺术表现手法对这个俗套的故事进行重新演绎。事实证明，庵野这一举动很有创造性，《新世纪福音战士》不但没有遭到冷落，反而成为注目的焦点。剧中庵野作为宗教资料背景一再提及的《死海文书》成为《新世纪福音战士》FANS的重点研究对象，TV版的片头动画每一个画面都被人们反反复复探讨寓意何在，甚至有人从姓名的角度去分析《新世纪福音战士》的隐示，TV版最后25话和26话更因为艰涩难懂成为了狂热者反复回味的内容……很多年后，人们把这个现象称为“世纪末EVA效应”。

单集内容





第1话 使徒、袭来
Angel Attack

少年碇真嗣第一次来到第3新东京市，第一次接触到了父亲的工作及巨大的人形兵器——Evangelion。

由贞本义行设计的机体把机器人的质量感和人体的纤细感巧妙地融合到一起，展现在所有观众眼前的，是一部人体质感与机器构架的完美综合体，给人视觉上的强烈冲击。

第2话 见知らぬ、天井
The Beast

初号机在动画第17分35秒暴走，不同于其他动画对暴力的隐晦描写，EVA把人类最根本的欲望展现出来，加上独特的机械设计，让EVA对暴力的描写又增加了一份另类美感。观众对《新世纪福音战士》的震撼上升到新的高度。

第3话 鸣らない、电话
A transfer

完全过渡的一个章节，小高潮后的苍白时期，无论是铃原东治对真嗣的暴力还是消灭第四使徒的画面都没有给人留下深刻的印象。本集里，庵野通过学校老师把“第二次冲击”的外层内容讲述给观众。

第4话 雨、逃げ出した后
Hedgehog's Dilemma

经历了对使徒的直观描写后，故事转向了对人物内心的描写，花费25分钟的时间去描写一个角色的内心世界在此之前是不可思议的。这一集十分考验编剧的能力和分镜的功力。故事并没有通过人物内心独白来刻画人物形象，只是通过场景的不同变换及单调的拟声去实现对于孤独的诠释。

第5话 レイ、心のむこうに
Rei Ⅰ

TV版第一次对影响了一代女主角形象的绫波丽进行正面描写，这集被众多绫波爱好者津津乐道，13分37秒，碇真嗣打开了绫波丽的房间，将这个少女的一切都展现在了观众眼前，可以说，这一次的冲击，比单纯的暴力更加让人震惊！

第6话 决战、第3新东京市
Rei Ⅱ

对绫波丽的第二次描写，因为两人的性格，本集没有多余的语言，庵野依旧讨巧地运用大量的长镜头对事件进行描画，20分39秒后，所有的男性都为这个沉默的绫波丽所倾倒，21分43秒，绫波丽露出了第一个笑容，至此，“绫波的微笑”成为了EVA最成功的片段。

第7话 人の造りしもの
A Human Work

单独的故事，讲述人气角色葛城美里的一集。故事结尾，观众对NERV的性质产生质疑，究竟这个特务机构的最终目的是什么？竟连最高作战指挥官也必须隐瞒。

第8话 アスカ、来日
ASUKA Strikes!

贰号机和驾驶员物流·明日香·兰格雷的第一次登场，EVA重新迎来了视觉冲击，贰号机在太平洋舰队上的身姿和明日香飘逸的红发都深深印在了所有人的脑海里。

跟随明日香一起的加持良治十分神秘，第二次冲击的制造者亚当被他带到NERV。

第9话 瞬间、心、重ねて
Both of You, Dance Like You Want to Win!

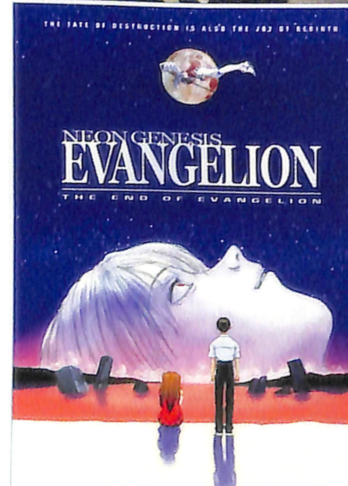
自从明日香加入后，EVA的整体风格都变得轻快了，在整个EVA面对的所有使徒中，消灭第七天使的过程可以说是比较让人放松的，或许是那首《DANCE LIKE YOU WANT TO WIN》的轻快节奏带来的效果吧。











第10话 マグマダイバー
MAGMADAIVER

延续上一话的风格，这集有比上集更露骨的性暗示画面描写，庵野再一次颠覆了传统。

第11话 静止した暗の中で
The Day Tokyo—3 Stood Still

三人协作，折射了角色的宗教属性，如果把碇真嗣看作亚当的话，明日香相当于夏娃，而绫波丽则是莉莉斯的代表。NERV这个机构再次遭到质疑。

第12话 奇迹の价值は
She said, "Don't make other suffer for your personal hatred."

碇元渡首次夸奖了自己的儿子。让真嗣对于自己为什么驾驶EVA有了明确的答案，同时这集也是绫波丽名句"大蒜拉面不加烤肉"的出处。

第13话 使徒、侵入
LILLIPUTIAN HITCHER

支持NERV的最精密计算机——MAGI第一次向众人公开了它的运作原理和制作者，MAGI的出现向我们揭示了许多以前不为人知的往事。

第14话 ゼーレ、魂の座
WEAVING A STORY

短暂地对前几个使徒进行了回顾，庵野采用了全新的回顾手法，虽然在电影中此类手法很常见。绫波首次进行了招牌式的内心独白，真嗣驾驶零号机再次出现暴走。

第15话 嘘と沉默
Those women Longed for the touch of other's and thus invited their kiss

这集的处理很成人化，碇真嗣和碇元渡这对父子，葛城美里和加持良治这对恋人，都显示出了现代都市人类人性和感情的脆弱和悲哀，

真嗣在这里第一次表现了自己在大提琴方面的才华。

第16话 死に至る病、そして
Splitting of the Breast

沉寂两集后，使徒再次出动，从11使徒开始，庵野就尝试用多种方法去描写使徒的入侵，这次的使徒使用"影"作为攻击手段，将初号机卷入到无尽的黑暗中。

绝望的时候，母亲的身影出现在真嗣面前，初号机再次暴走。虽然没有前一次的血腥暴力，但在使徒的血液里，初号机的身影格外巨大。

第17话 四人目の适格者
FOURTH CHILDREN

第四适应者出现，他居然是真嗣的同班同学铃原东治！编剧对一个痛恨EVA却要驾驶EVA进行战斗者的心理表现得入木三分。

第18话 命の选择を
AMBIVALENCE

宿命的一天终于到了，但当铃原乘上3号机时发生了悲剧，十三使徒侵蚀了3号机，得知真情的明日香和绫波都没能对3号机进行攻击，重任落在了真嗣的肩上。

庵野在这集里算是留了点良心，没有杀死铃原，但真嗣杀人的感觉却深深植入了观众的内心。

第19话 男の战い
INTROJECTION

因为不顾自己的意思，让模拟人格攻击3号机，真嗣第一次决定反抗父亲，就在这个时候，第十四使徒到达……

EVA中最残忍的画面开始于18分49秒，14使徒先攻击初号机的内核，19分27秒，初号机正式暴走，史无前例的暴力画面，初号机四脚爬行吞噬使徒的画面，让所有看过的人都无法忘怀，这个情节也成为了EVA最具代表性的一笔。

第20话 心のかたち 人のかたち
WEABING A STORY 2: oral stage

从20集到24集，DVD版本每集增加了1分钟左右的TV版从没播出过的内容。

真嗣因为同步率达到400%，与整个初号机融合在一起。真嗣在内部寻求真实的自我，律子也在外部拯救驾驶员。为我们带来真相的双面间谍加持良治死亡。

第21话 ネルフ、诞生
He was aware that he was still a child

故事追溯到2000年，讲述了NERV的成立过程，以及冬月和元渡相识的过程，律子的母亲和碇唯也头一次真实地出现在观众面前。

第22话 せめて、人类らしく
Don't Be.

明日香的内心世界，外表坚强的明日香其实内心十分孤独，母亲的自杀给她造成莫大的心理阴影。

第23话 泪
Rei III

对绫波FANS而言最震撼的情节——绫波丽死亡！

当绫波丽再次出现在人们面前的时候，她那句"我是第三个绫波丽"引起了大家莫大的兴趣。在EVA里，绫波究竟是个什么样的存在？

第24话 最后のシ者
The Beginning and the End, or "Knocking on Heaven's Door"

最后的使徒渚薰登场，很快便被真嗣杀死。本集渚薰死亡部分的分镜是对传统动画最大的挑战！

第25话 终わる世界
Do you love me?

最终话 世界の中心でアイを叫んだけもの
Take care of yourself

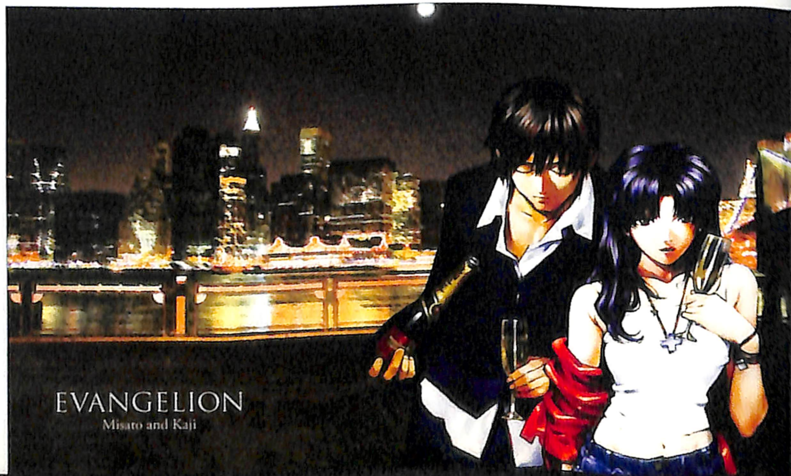
被称为看不懂的两话，用各种表达方式对观众讲述什么是"人类补完计划"，以及如何进行"人类补完计划"。

真正的结局一致公认是剧场版。

剧场版1&2 DEATH (TURE)² & REBIRTH

前一作《DEATH (TURE)²》是对TV版的回顾，采用乐章的形式再现了众多经典场景，并且把许多有争议的地方再收录进去。

后一作《REBIRTH》承接了TV版24集，消灭了最终使徒后，SEELE开始对NERV进行铲除，片尾明日香消灭了SEELE派遣来的搭载S2端子的9部量产机的情节又一次成为经典。人类的敌人最终还是人类，这是一个多么悲哀的事实。



剧场版 3&4

第25话 Air

Love is destructive

真正的结局，出乎对《REBRITH》的结尾，第25话是以贰号机的死亡为起点，NERV的所有成员在SEELE的操作下被残忍杀害，碇元渡违背了SEELE机构，实施自己的人类补完计划，他的目标是让儿子成为神！

第26话 まごころを、君に

I need you.

意料之外情理之中，绫波最后背叛了碇元渡，选择了他的儿子真嗣，人类的补完，以另外一种形式结束，活着的，只有停留在EVA里的两人——碇真嗣和明日香，新的世纪重新开始了！

时间是——2015年。

以上就是动画版《新世纪福音战士》的情节概述，笔者写的很简单——毕竟动画是需要自己去品位，如果告诉你太多的情节，反而会失去了理解的魅力，而看过的人，对那些情节已经记忆深刻，任何详细的描述都比不过自己的直观感受。

由于很多原因，动画版的EVA并没有能把庵野的构思全部交代清楚，虽然剧场版解答了很多谜团，但仍然有许多暧昧的镜头没有被解释。这些问题可以从动画人设贞本义行老师的漫画版中得到解释。

另外，大家在观看动画的时候可以发现，动画版同一集的日文标题和英文标题大部分情况无法一一对应，庵野秀明在这细微之处玩了一个小把戏，很多时候英文标题可以看作是日文标题的一种补充，两者结合之下才能对剧情做出完整的阐述，所以在这里笔者并没有对两种标题进行翻译，就是怕破坏了庵野的平衡。



二、EVA成功因素分析

1.颠覆日本动画定律的故事和人物构成

1995年《新世纪福音战士》出现之前，日本动画界的人物已经形成一种定式，动画男主角的性格关键词都是“热血”、“坚强”和“勇敢”，他们表现出来的感情都是积极向上的。在七八十年代，日本经济复苏阶段，这样的设定颇受人欢迎，那时美国殖民统治刚刚过去，对前途渺茫的日本人民急切需要一种力量激励自己去奋斗。那时的动画，正义的角色拥有一切的美德。但时间进入了九十年代，高速的发展很快让日本经济进入了泡沫经济时代，经济大幅度萧条，但房地产和股票经济却一路飙升，生活在九十年代的日本人与七八十年代的前辈不同，他们已经取得一些成绩，却迷失了目标。

那时的日本人很大程度上不知道自己所追寻的目标是什么，加上诺查丹玛斯末世预言将近，心灵空虚以及经济萧条，日本民众普遍缺乏一种安全感。这个时期，向他们推销曾经的“正义必胜”实在可笑，同时，这时候的日本动画出现瓶颈，雷同的作品越来越多，新的动画片很难拍出新意，旧有的框架把整个动画界限制在一个文化沙漠里，人们急切需要一部能震撼心灵的作品来打破这个局面。

1995年10月3日，TV-TOKYO播放了一部叫做《新世纪福音战士》的动画，制作该动画的GAINAX公司在业界小有名气，《不可思议海之娜迪亚》及《王立宇宙军》为他们赢得了不错的口碑，但因为内容比较灰暗和悲观，TV-TOKYO把他放在了深夜十点播放。

《新世纪福音战士》播出伊始，就以独特且强烈的视觉效果冲击了人们的神经，庵野一反传统动画构成，将主角塑造成自闭、懦弱、消极的14岁少年，整个故事用浓厚的宗教色彩诠释了成长的意义，使徒、末世、神、亚当、莉莉斯、死海文书……这些词语的出现加深了《新世纪福音战士》的内蕴，整个主题显得庄严而神圣。故事从2000年开始，传承了诺查丹玛斯的灭世预言，在心灵上给人一种寄托，这不得不说是庵野秀明的高明之处，他紧紧抓住了九十年代日本的彷徨，深入挖掘他们的内心，创造出了《新世纪福音战士》，把自己一直在努力表现的“成长”主题以另类的视角展现给观众，（GAINAX的动画一直都在讲述成长主题，之后创作的《彼男彼女的故事》、《FLCL》以及《.Hack//》系列均是如此，但真正成功的作品，只有1995年的《新世纪福音战士》）此后的GAINAX一跃成为举世闻名的公司，不过突破了瓶颈的日本动画界再也没有给GAINAX机会，它制作的动画逐渐淹没在多元化的日本动画海洋中。



▲补完后的世界是什么样的？谁也不知道。



▲对真嗣来说，未来这个词所包含的不仅是自己，也是整个人类世界。

《新世纪福音战士》的颓废风格迎合了九十世纪末日本人迷惘空虚的内心，很快，这部动画就成为关注的焦点，动画中首次出现了暴力、性暗示等描写，给看惯“清水动画片”的观众予心灵震撼。在此之前的动画对敏感画面都采用了回避处理，但这部动画第一次把这种最原始的欲望清晰表现在观众眼前，完全颠覆日本动画定律，让所有人都为之震撼。

2.创新的画面剪接手法和画面运用

《新世纪福音战士》另一个成功的地方在于它独特的剪接手法，快速的镜头切换使得剧情更充满表现力和张力，多重画面效果的运用在故事表现方面很有冲击性，快节奏的间接，巧妙的镜头安排，给人与众不同的全新视觉感受。

在此之前的日本动画，镜头感不强，动画比较注

重整体观感和画面流畅度，表现诸如速度、力量、质感的技术比较单一，放射线运用于各种气氛营造，画面缺乏动感，镜头的流畅性也不强。无论是一代经典的《G高达》还是轻松搞笑的《小红帽恰恰》，影片在画面表现力上趋于平缓，单调的镜头弱化故事的表现力，原本很有冲击力的情节，经过分镜后失去了魄力。

《新世纪福音战士》抛弃了这些传统的分镜，庵野参考了电影的镜头感和分镜设计，重新策划了《新世纪福音战士》的场景安排和分格，整个画面顿时活跃了起来，而且富有张力，特别是战斗场景描写，多视角分镜，辅以快节奏的剪接，情节的冲击力得到了完整的表现。与运动画面相对应，庵野还大胆地运用了情态场景，动静结合，让镜头随着情节起伏跌宕，很有感染力。

庵野秀明还开创了广受争议的"黑底白色大字"画面效果，虽然很多人批评这是"新世纪省钱计划"的体现。但就是这种画面的使用，让很多重要场景更有冲击力，白色的大号字充斥在黑色的屏幕上，让看惯彩色画面的日本观众感受到动画新的魅力，与镜头的动静相结合，画面处理也做到彩色与黑白交替，更富张力。



在整部动画中争议最多的，还是TV版25、26话中出现的草稿图，以及24话中长达64秒的单帧定格画面，前者这里就不多作说明了，GAINAX之后的两个剧场版才是真正的25、26话，TV版的这两集我们可以看成是"新世纪省钱计划"的直接表现。但那个64秒的单帧定格画面确实值得我们深入研究，无论是之前还是之后，没有一个动画敢于挑战这个极限，在这个商业的世界中，这样意识流的表现手法实在让人侧目，这也让《新世纪福音战士》的剪辑手法和画面表现力成为了影响日本的经典范例。可惜经典有一个就够了，在后面的《彼男彼女的故事》中，GAINAX继续使用草稿图和大字的表现手法时，观众的反映就低调了很多……

3.与众不同的叙事手法

《新世纪福音战士》的叙事风格十分另类，特别是故事的尾声，很多人看不懂，不过如果仔细分析的话，我们可以发现，庵野在编排剧本的时候，明显受到了法国"新浪潮"与"左岸派"电影学派的影响。这两个学派对世界电影的发展都具有重要意义，1958年，当克罗德·夏布洛尔的影片《漂亮的塞尔其》和让·鲁什的影片《我这个黑人》出现在观众眼前的时候，给沉闷的电影界吹起了一阵旋风。这与《新世纪福音战士》带给日本动画的影响何其相似？

其中两个学派又以"左岸派"对《新世纪福音战士》的影响最甚，"左岸派"电影接受了弗洛伊德的性心理学和潜意识学说的影响，力图表现摆脱一切理性、法律、道德和习俗的约束的人的真实。他把传统作品中的"良好的感情"一扫而光，代之以人生恐惧、社会秩序之荒谬、人之渺小孤独、人性之虚伪和残暴等。突出了人的精神痛苦与丑陋。，"左岸派"强调在文艺作品中通过非理性感受而进入意识深处，强调"直觉"在认识世界、艺术创作与鉴赏中的位置，清除我们与"实在"之间的障碍，克服我们同"实在的距离"，使我们直接面对"实在"本身，使灵魂得到提高，超脱生活现状。在创作上，试图把人的各种精神过程、心智过程搬上银幕，另外，左岸派"还十分重视剪辑效果。

由上我们可以看出，"左岸派"的主张和表现手法与《新世纪福音战士》的境界都十分吻合，1959年阿仑·雷乃的《广岛之恋》、亨利·高尔比的《长别离》都是"左岸派"的代表作，在《新世纪福音战士》的剪接手法和镜头切换中，我们可以看到这些作品的影子。

日本动画以前很少有人注意到这个比较另类的学派，对于它的研究更是少之又少，因此，庵野的《新世纪福音战士》能够在日本动画界一枝独秀。


子安武人


林原惠美


石田彰


绪方惠美

4、超级豪华的声优阵容

虽然在普通读者眼中"声优"并不值得大惊小怪，但在日本，人们对声优的喜好就像他们对"水手服"的偏爱一样不可思议，当红声优不仅出CD、出写真集和办电台，甚至还可以举办各种见面会。在日本，声优就像偶像一样受到人们的喜爱，当红声优就像当红偶像一样可以为动画增添人气和收视率。

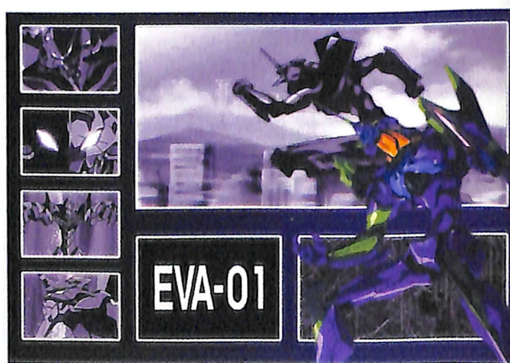
《新世纪福音战士》能够一炮而红，庵野选择使用众多一流声优这一步棋功不可没，主角碇真嗣和绫波丽的声优分别是绪方惠美、林原惠美，她们当时已是日本声优界的超级偶像，绪方的藏马（出自《幽游白书》）、林原的娜莉·因帕斯（出自《魔剑美神》）让她们在观众中人气十足，同时，为了聚集更多的人气，庵野还招募了作为第二代声优中佼佼者的子安武人、关智一、结城比吕为动画配音，以及声优界当之无愧的第一男声石田彰为动画中的角色配音，加上实力派声优三石琴乃、山寺宏一及园男润子。他们给《新世纪福音战士》本身增添了无比的人气，可想而知有了这些偶像级别声优加盟动画，就好比偶像明星加盟电视剧一样，在播放前就吸引了一大批FANS的目光。

庵野明智的举动很快体现在动画收视率上，《新世纪福音战士》第一集的收视率十分不错，接下来的成绩也越来越好，人们逐渐发现，这不是一部仅靠声优支撑的偶像动画片，它的内涵逐渐浮上水面，群众关注的焦点从最初的声优崇拜转到欣赏剧情上去，《新世纪福音战士》的名气逐渐被大家肯定。

综上所述，《新世纪福音战士》的成功并不是偶然，结合日本当时的国情和人们内心的迷惘，社会确实需要这么一部动画去刺激观众和业界。《新世纪福音战士》的出现，就像是一剂强心针，让当时的日本国民沸腾了，因为它以最直观的方法和形式揭示了人们心灵上匮乏的感情，所以，《新世纪福音战士》成功了，而且空前绝后。

没有任何人试图用动画去向我们传递这样的信息，而电视和电影受到技术的限制，又难以演绎动画那样天马行空的想像力，其他的媒介更没办法将信息完全传达给观众。于是，《新世纪福音战士》运用独特的叙事方法和画面剪辑手法向我们展开了一副世纪末人类精神补完的卷轴，给人前所未有的新体验。之后的动画虽然也试图营造这样的氛围，但《新世纪福音战士》在前，观众不会再有初次观赏的震撼。即使是创造它的GAINAX也无法逾越。

如今的动画界，再次遇到十年前的瓶颈，动画制作者们再一次才思枯竭，新的框架限制了他们的思路，我们期望，十年后的今天，能够出现一部媲美《新世纪福音战士》的动画，将我们的思想境界带到更深的层次。





三、主要人物介绍及性格分析



绫波丽

绫波レイ/AYANAMI REI

CV：林原惠美

EVA驾驶第一任适应者，所有资料均已销毁，惟一残留信息是出生于2001年。根据动画中不多的描写，我们可以得知绫波丽其实是克隆人，她的灵魂来自于莉莉斯，所以她也能成为使徒；绫波丽的肉体复制于碇真嗣的母亲碇唯，或许因为这个原因，绫波丽只有在碇元渡面前才会绽放笑容，对碇真嗣也有着莫名的羁绊，其他情况下她一直都默默存在，不会反抗。在《新世纪福音战士》的最后，绫波丽选择了碇真嗣进行人类补完。

除了NERV最深处浸泡在LCL中众多没有灵魂的绫波丽躯壳外，真正出现在人们眼前的绫波丽一共有三个，很小的时候被赤木直子杀死的小孩、23话前一直作为第一适应者生存的绫波丽、23集后的绫波丽。种种迹象表明，每一个绫波丽都对其他的“绫波丽”存在有深深的厌恶情绪。但这并不妨碍这个冷漠的少女成为人们追捧的对象，《新世纪福音战士》后的动画有很多角色都在模仿这个三无少女，被人们戏称为“绫波现象”，其中最有名的一个角色就是在《机动战舰NADESICO》中出现的14岁舰长——星野琉璃。

PS：“绫波”原是吹雪型驱逐舰11番舰，于所罗门海战中沉没。



碇真嗣

碇シンジ/IKARI SHINJI

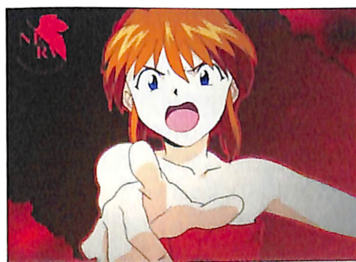
CV：绪方惠美

EVA驾驶第三任适应者，“人类补完计划”执行官碇元渡的儿子，2001年出生，母亲在真嗣幼年时死亡，父亲一直沉迷于工作，碇真嗣一直独自生活，直到2015年他14岁时，被父亲一封信召回了第三新东京市，成为了EVA初号机的驾驶员。

碇真嗣与之前出现过的所有动画主角性格迥异，他自闭、怯懦，遇到问题只知道逃避，他憎恨自己的父亲，同时又渴望父亲对自己肯定。碇真嗣的人格如果仔细研究起来，与当时的日本青少年心理十分相似，在当时极具轰动效应的日剧《人间·失格》里，我们可以看到这种被日本教育制度扭曲的人格。

庵野在塑造碇真嗣的时候，一反传统地加入了很多负面因素，让看惯了热血机器人动画的日本观众眼前一亮。碇真嗣成功后，很长时间内日本动画的主角都出现了类似的人格缺陷，由此可以看出《新世纪福音战士》对日本动画的影响。

PS：“碇”这个姓的意思是“锚”。



明日香

全名：物流·明日香·兰格雷

物流·アスカ·ラングレ/SOURYU ASUKA LANGLEY

CV：宫村优子

EVA第三任适应者，搭乘EVA贰号机。明日香可以算是EVA驾驶员中性格最鲜明的角色，给本来沉闷的故事增添了几分亮丽色彩。

明日香的母亲是一位科学工作者，她使用精子银行库的优秀精子产下明日香，漫画版则详细说明了她是拥有1/4日本血统的德国人。虽然外表看上去十分强势，但是因为亲眼目睹了母亲的死亡和“背叛”，造就了明日香高傲且不相信任何人的性格。情节里她对加持抱有的感情，与其说是爱情，不如说是明日香把加持当成了父亲的影子更为贴切。

与其他两人一样，明日香的口头禅“あんたバカ？”（你白痴啊？）曾在日本校园内十分流行。

PS：明日香的两个姓都是航空母舰的名字，一个是日本海军“飞龙”型航母“苍龙”（Soryu，日文与“物流”同音），轰炸珍珠港的要角，后沉于中途岛海战；一个是美国“独立”级轻航母蓝格利号（Langley），在台海附近被台南航空队的神风特攻击沉。



碇元渡

碇ゲンドウ/Ikari Gendou

CV：立木文彦

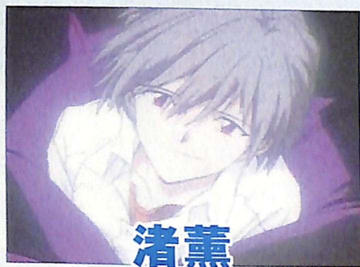
特务机关NERV的总司令官，原名六分仪元渡，后与碇唯结婚后改姓。有人说他是看中了妻子背后的SEELE组织才与之结婚的。不过婚后的唯确实过着幸福的生活。

碇元渡担任过人工进化研究所（就是之后的NERV）所长，这个部门其实是为掩护E计划而设置的。唯死后，他埋首于“亚当计划”以及“人类补完计划”中。自从使徒来袭后，NERV与SEELE的矛盾日益加剧，在消灭了最后的十七使徒后，认为NERV妨碍了“人类补完计划”的SEELE派遣部队歼灭NERV。

碇元渡最后打算与绫波丽结合进行自己的“人类补完计划”，却遭到了零的背叛，有说法怀疑狡猾的碇元渡把“亚当”胚胎植入自己的右臂。

碇元渡有一种对工作的偏执，这表现为他放任自己儿子和妻子，一味投入到工作中，虽然在东月的回忆中，唯有说过她很幸福，但从任何角度看碇元渡都是一个工作狂，他甚至把儿子作为工作的一部分。这很大程度上折射出当时日本社会的人际关系，父辈一直忙碌于工作，缺乏与子辈的交流。

PS：“六分仪”是航海中常用的一种测量经纬度的仪器。



渚薰

渚カヲル/Nagisa Kaworu

CV：石田彰

第五适任者，同时也是十七使徒。SEELE为了掌握NERV的秘密，将他送到NERV。是SEELE手上掌握的最后一张王牌。

作为使徒，渚薰比其他同伴更加完美，无论是外型还是灵魂都更接近人类，他第一次通过语言向人类传输了使徒的思想。另外，所有渚薰出现的画面都进行了柔光化处理，给这最后一个使徒增添了很多华美色彩。不过，这个使徒对主角的好意也实在太明显了……



葛城美里

葛城ミサト/KATSURAGI MISATO

CV：三石琴乃

日本NERV特务机关本部战术作战部成员，同时也是目睹了第二次冲击真相的惟一幸存者，在获救的两年里有强烈的自闭倾向，之后加入NERV。

有关葛城从自闭中恢复过来及如何加入NERV，动画都没有描写，我们只知道，在大学的时候，葛城认识了赤木律子和加持良治，并和加持成为了恋人。因为发现自己把加持和父亲重叠了起来，便私自了断了这段关系。外表的强悍将葛城孤独的内心完全包裹了起来，她的性格可以类比明日香，不过葛城美里更加成熟和圆滑而已。

葛城对父亲的感情是复杂的，他痛恨把工作当作一切的父亲，同时又尊敬他，第二次冲击后，她把亡父的十字架一直当作护身符挂在身上。

PS："葛城"是二战中日本云龙级航空母舰的名字，也是日本建造的最后一艘航母。



加持良治

加持リョウジ/Kaji Ryouji

CV：山寺宏一

隶属于NERV特殊监察部，同时也属于日本政府内务省审查部门，说白了，就是双面间谍。加持受命于SEELE潜入NERV内部调查其秘密。

在NERV里，加持遇到了昔日的恋人葛城美里，虽然彼此心中都忘不了对方，但葛城倔强的性格让两人的关系一直若即若离。加持似乎掌握了很多只有NERV和SEELE才知道的秘密，但就是由于知道太多，才被人杀害。死前加持把自己所掌握的所有秘密都留给了葛城，让这个NERV特务机关本部战术作战部指挥官清楚地认识到NERV的真实目的。

PS："カヂ（加持）"在日语中是舵的意思。

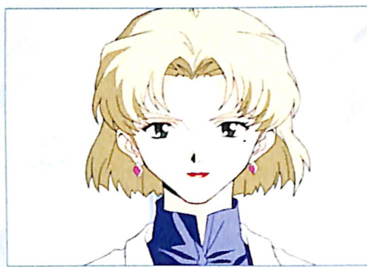
铃原东治

铃原トウジ/Suzuhara Tohji

CV：关智一

碇真嗣的同班同学，铃原的妹妹在真嗣第一次出动时与使徒搏斗中受伤，铃原对真嗣一直有偏见，后来得知自己成为第四任驾驶员后一度比较沮丧，搭乘三号机的时候他被使徒侵蚀却没有死亡，以后一直居住在医院中接受治疗。在这部充满血腥的动画中，铃原是一个幸运的角色。他的性格比较单纯，是动画里随处可见的热血少年形象。





赤木律子

赤木レツコ/Akagi Ritsuko

CV：山口由里子

NERV技术开发部技术局一课成员，律子大学毕业后就加入了目前的工作单位——NERV，和母亲赤木直子一起从事E计划。律子与葛城是好朋友一直单身，但暗自爱慕着自己的上司碇元渡，被碇元渡作为替罪羊交给SEELE后，律子毁掉了零的所有复制体。后来一直被关在NERV总部的禁闭室。律子拥有悲哀的命运，她和母亲爱上了同一个男人，但这个男人却将她们都视为可以利用的对象，并且在没有价值后抛弃了她们。律子是一个很平常的优等生，若不是因为碇元渡的存在，她应该会过上很平静的生活吧。剧场版中，她修改了MAGI的程序，为了最后可以与碇元渡同归于尽，可惜关键时刻MAGI背叛了她，律子死在了心爱之人的枪下。

PS："赤城"（Akagi，日文与"赤木"同音）是南云忠一指挥轰炸珍珠港的主力航母，原设计是"天城"型巡洋舰，是日本"八八舰队"计划的主力之一，后来因华盛顿军缩条约而被迫改造为航母才得幸存。它在中途岛海战中沉没。



冬月幸增

冬月コウゾウ/Fuyutsuki Kouzou

CV：清川元梦

特务机关NERV副司令，除了碇元渡外，他拥有最高指挥权，不过冬月显然没有利用他的权利，他总是默默无闻地陪在碇元渡身边。在第二次冲击前，冬月在京都大学教授"形上生物学"。碇唯是她的学生，后来通过碇唯他认识了六分仪元渡，但他并不喜欢这个沉默的年轻人，甚至对他有点排斥。不过在第二次冲击后，冬月目睹了亚当和人类补完计划的全部，开始协助碇元渡。

冬月与碇元渡的关系十分微妙，冬月可以看作是碇元渡的老师，但又是他的部下，冬月对唯似乎保持着师生关系以上的好感，但对元渡又没有任何嫉妒心理，一直忠心耿耿，让人不可思议。

PS："冬月"是秋月级（秋月级是二战中日本造过的最大驱逐舰，瘦瘦长长的）防空驱逐舰的8番舰，战后先是触雷受损，后又被凿沉，和姊妹舰凉月成了福冈若松港的防坡堤。



洞木光

洞木ヒカリ/Horaki Hikari

CV：原男润子

真嗣班里的班长，明日香的好朋友，暗恋铃原。与其他两人一样，庵野并没有着力描写洞木。洞木家有三姊妹，姐姐名叫Kodama，妹妹名叫Nozomi，连同她本人，刚好跟日本新干线上的列车名字一样。

相田剑介

相田ケンスケ/Aida Kensuke

CV：岩永哲哉

也是碇真嗣的同学，同时还是一个军事迷，对初中生来说的那些复杂的军事词汇和战舰名称都能如数家珍。铃原和相田对葛城都十分迷恋。





日向诚

日向マコト／Hyuga Makoto

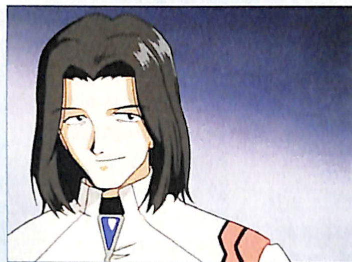
CV：结城比吕



伊吹玛雅

伊吹マヤ／Ibuki Maya

CV：长泽美树



青叶茂

青叶シゲル／Aoba Shigeru

CV：子安武人

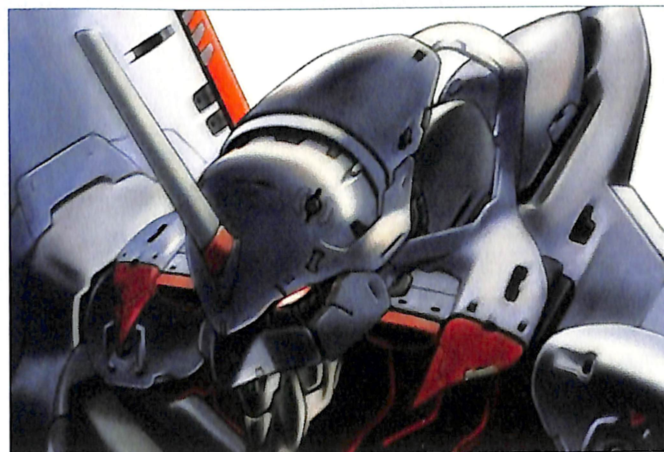
以上三人均为NERV中央作战中心成员。对三人的描述更加稀少，我们只知道，日向很喜欢自己的上司葛城美里；伊吹十分崇拜赤木律子，自身有强烈的洁癖；青叶比较热衷于音乐，擅长弹奏吉他。

虽然故事里他们着墨不多，但这三个人都是由一线声优配音的。

PS："日向"是战舰"伊势"的姊妹舰，在二战时已是老船了，因为中途岛之役日军一口气失去四只主力航母，所以伊势级被改造为航空战舰，用来弥补舰队的侦察力。

"伊吹"有两只，一只是未完成的航母，它原本是改铃谷型重巡洋舰，中途岛之战后停工，到最后都没完成。另一只"伊吹"是大正年间就有的三支烟囱的老旧巡洋舰，华盛顿条约后被废弃。

"青叶"是青叶型重巡洋舰的首制舰，沉于美军飞机轰炸。



四、EVA名词解释

在EVA中，存在着众多艰涩难懂的单词，但这些单词又是理解EVA剧情的关键，如果没有掌握这些单词的含义，很难对EVA作出一个直观全面的评价，现在，让我们来看看这些单词的意义吧。

亚当

Adam

即第一使徒，出现在南极的光之巨人，在NERV前身人工进化研究所的科研中，与死海中发现的朗基努斯枪同步化后孵化成形，造成第二次冲击的元凶。第二次冲击后，亚当由德国NERV总部保管，封印在树脂中，还原成胚胎的形状。后来由加持把他带到了日本，从后来的描述来看，碇元渡有可能把亚当的部分细胞移植到自己的右手手臂上，以完成自己的"人类补完计划"。



第二次冲击的形成目前最流行的说法是因为人类科学家在南极大陆发现了亚当胚胎，人们把他唤醒后，再将其还原回卵时释放出了巨大的能量，这股力量造成了南极的爆炸，酿成了毁灭人类的"第二次冲击"。

使徒

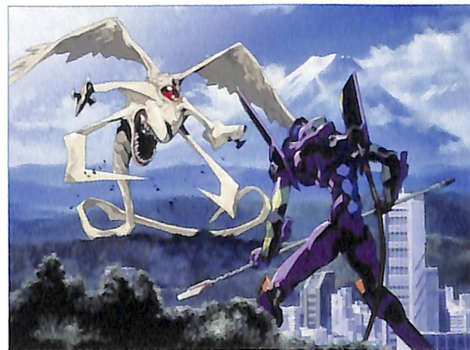
Angels

自生命之源"莉莉斯"中产生的生命形式，以多种形式存在，没有人知道他们来自哪里，只知道使徒永远的袭击目标一定是"第三新东京市"。从第十七使徒渚薰口中，我们得知所有的使徒都在寻找"亚当"。

剧场版26话，借冬月之口我们了解到使徒的真正意义，使徒只是另一种形式的人类，并且具有与人类同样外表的可能性，使徒与人类的区别在于使徒拥有生命的果实，而人类拥有智能的果实。因此，人类很可能是第十八使徒。

在这里列出所有使徒的名字：

第一使徒	有两种说法，一种说法是亚当（アダム），另一种说法是触动第二次冲击的光之巨人。
第二使徒	制作小组也没有对此提供说明，大部分推测为莉莉斯（リリス）。
第三使徒	水（サキエル）天使，第二次冲击后出现的第一个使徒。
第四使徒	昼（シャムシエル）天使。
第五使徒	雷（ラミエル）天使。
第六使徒	鱼（ガギエル）天使，追击明日香和贰号机的使徒。
第七使徒	音乐（イスラフエル）天使。
第八使徒	胎儿（サンダルフオン）天使。
第九使徒	雨（マトリエル）天使。
第十使徒	空（サハクイエル）天使。
第十一使徒	恐怖（イロウル）天使。
第十二使徒	夜（レリエル）天使。
第十三使徒	霞（バルデイエル）天使，附身于EVA3号机上的使徒。
第十四使徒	力（ゼルエル）天使。
第十五使徒	鸟（アラエル）天使。
第十六使徒	子宫（アルミサエル）天使。
第十七使徒	自由（カヲル）天使。这只是化名，动画中这个使徒就是渚薰。
第十八使徒	人类本身，由于没有获得生命之果（S2机关），AT力场非常弱。



A.T力场(绝对领域)

A.T.Field

英文「Absolute Terror Field」的缩写。只存在于使徒和EVA之间，A.T.Field拥有强大的防御能力，甚至能抵抗导弹的攻击，正因为如此，EVA被视为是对抗使徒的惟一武器。EVA的另一特点就是能够中和使徒的A.T.Field。然而，这份能力并非仅存于使徒和EVA之中。人类也拥有A.T.Field，但是能力非常微弱，人类的A.T.Field能够将彼此的心灵区隔开来，并且维持其个别的形

体。动画中，渚薰将A.T.Field解释为“每个人都拥有的心之壁障”。

黑之月

Black Moon



SEELE描述“莉莉斯之卵”的用语，也是生命之源。剧场版26话“まごころを、君に”中，当人类补完计划开始之时，整个补完核心——第三新东京市形成一个巨大的球体空间，被苍白的巨大化绫波所包围，成了名副其实的「黑之月」

最终教条

Central Dogma

位于NERV总部最深处的地下空间内，被LCL之海所淹没，在最终教条深处的十字架上，钉着戴上面具的“莉莉斯”，一直以来，使徒都在寻找这个空间。

在生物学上来说，Central Dogma 是指 DNA–RNA–Protein（蛋白质）转换时的不可逆讯息流。

死海文书

Dead Sea Scrolls

传统的叫法应该是“死海古卷”，1947年，一名贝多因牧童在巴勒斯坦的死海西北端的昆兰地区洞窟的大瓮中，发现了这一批写在羊皮纸上的经书，后来引发一些调查队去调查寻找，找到了更多的资料。考古学家进行大规模的挖掘和搜索，一共获得古卷六百余卷及成千上万的文物残片，以放射性同位素测得确认其年代于公元前167至233年之间，是世界现存的最古老的《圣经》抄本，现今大部分是由以色列博物馆当“国宝”收藏。

之所以称为卷，是因大多是书写在兽皮上，而且因年代的关系，大多已成碎片，和邮票差不多大。

“死海文书”大体可分为两大部分。第一部分是希伯来的《圣经》、《次经》、《伪经》（包括《以诺书》的抄本，第二部分是昆兰社团成员遗留下来的各种文献，可分为《训导手册》、《圣经注释卷》、《战争卷》、《感恩卷》、《圣殿卷》五个部分。它的内容与圣经有部分相异，还有很后来才放入的文献和一些像是“理论”的文献。

福音战士

Evangelion

正式名称应为“泛用人型决战武器－人造人福音战士”。为了达成人类补完计划，SEELE花费了14年时间模仿第二使徒建造了五架EVA，他们与使徒十分相似，能够展开并且中和AT–FIELD，因此成为人类对抗使徒的惟一武器。

EVA使用电力来运作，在与电源断开后，EVA内部的电池可以支撑5分钟，但SEELE最后派遣的九架EVA量产机因搭配有S²机关，因此不需要电力。

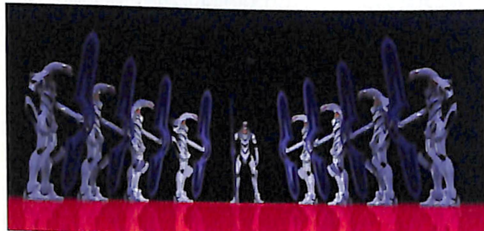
EVA需要灌输灵魂后才能活动，传统的观点认为，零号机里的灵魂是第一个绫波丽的（也就是被赤木尚子杀害的那个），初号机的灵魂是真嗣母亲碇唯的，贰号机的灵魂则是明日香的母亲的。因此当绫波丽搭乘初号机时候产生的强大排斥也是由此而来。

“EVA”这个单词原本是由亚当之妻，夏娃（EVE）衍生而来，出自旧约圣经。

EVA量产系列

Evangelion mass-produced model (EVA series)

在故事结尾出现的九架EVA量产机是由分布于其他各国的NERV分部所建。与现存的三台EVA机不同，量产系列直接受命于SEELE，并且搭载了S2机关，不需要人



类进行操作，还拥有无限的动力。为了发动人类补完计划，SEELE将它们全数投入对NERV的争夺战之中，并且合力击败了贰号机。

生命之果

Fruit of Life

冬月曾经在26话提到使徒所拥有之物，从对话里我们知道人类因为偷吃了“智慧之实”被贬出了伊甸园。在圣经《创世纪》与旧约全书中均有提及，伊甸园里不仅种植着“智慧之树”，也种植着“生命之树”，人违背了神的旨意偷尝了“智慧之实”。若相反“生命之实”若被人偷食，会是如何？会是成为使徒的人吗？

神话中还指出若有人尝到了生命的果实，他便可得到永生。

智慧之实

Fruit of Wisdom

人类偷尝的禁果，拥有了智慧的人类经过飞速发展，发现了藏于南极的亚当，人类就像是打开魔盒的潘多拉，运用自己的智慧，造成了自己的灭亡。

灵魂之屋

Gaf's Room

剧场版的时候冬月提及的地方，“如果开启了灵魂之屋，与打开终结之门具有同样的意义”，根据剧情来看，打开“灵魂之屋”相当于开始“人类补完计划”，世界上的所有人类将融合彼此的AT–FIELD，最终回归于原始的LCL形式。

在21话中，赤木律子也提到了“灵魂之屋”。

人类补完计划

Human Complement Project

将人类通过人为方式净化为无状态的计划，由造成“第二次冲击”的SEELE组织指挥，NERV执行，目标是发动第三次冲击，让所有人类破除自己的A.T.FIELD，全部融合在一起。但是，NERV所认为的“人类补完计划”与SEELE所认同的补完有很大差异，导致最后SEELE使用极端手段去抢夺EVA初号机。

L.C.L

L.C.L

“Link Connected Liquid”的缩写，驾驶EVA时必须充盈于驾驶仓内的液体，研究发现，当该液体通入电力时，其分子组成将会改变，可以进行EVA与驾驶员间的神经连接，并且供给氧气，也为驾驶员提供心理与身体上的保护。

在最终教条区底层，“莉莉斯”所在处注满的液体，就是LCL。许多理论都有解释到LCL的存在，从理论方面研究，LCL实际上就是“生命之汤”。

莉莉斯

Lilith

根据《死海文书》记载，莉莉斯是亚当的第一个妻子，并且莉莉斯为亚当生下了恶魔与精灵。



EVA里，莉莉斯的真身就是被钉在终极深处红十字架上的巨人。她脸孔被覆以SEELE标志的面具。双手被十字架上的巨钉所贯穿，在朗基努斯枪贯穿她的时候并没有下身，但当长枪拔出时，莉莉斯便长出了下身。

原本补完计划的道具是莉莉斯，但在朗基努斯长枪投入天空后，SEELE改变主意以初号机代替莉莉斯。片中，SEELE曾指出初号机为“莉莉斯的复制品”。可见，初号机与其他机体不同，是由终极深处红十字架上的巨人复制而成。

东方三贤

MAGI

由律子的母亲的赤木直子完成基础理论，律子接手完成制作的超级计算机，又称MAGI，相当于整个“第三新东京市”的中枢。第三新东京市的所有决策都是由MAGI结算得出结果。它由三大系统组成：MELCHIOR–1，BALTHASAR–2 and CASPER–3，按照直子的说法，她们分别是作为“科学家的直子”、作为“母亲的直子”、作

为“女性的直子”。

MAGI 的名字来自于新约圣经的东方三贤者，MELCHIOR、BALTHASAR 和 CASPER。

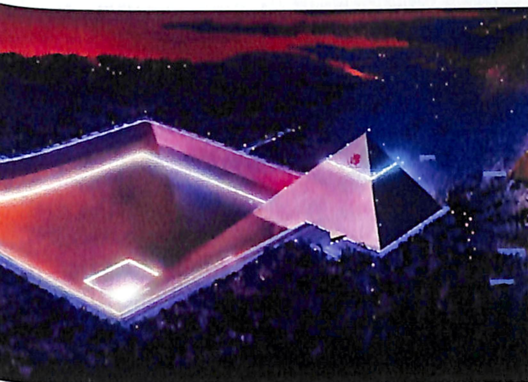
李林

Lilim

第一个提及“李林”的人是渚薰，他口中的“李林”指的是人类。依照传说，“李林”是亚当与莉莉斯的后代。

第三新东京市

Neo-Tokyo-3



该市虽已宣称为将取代第二新东京市成为日本新的首都，但实际上，第三新东京市却是迎击使徒的要塞都市，也是NERV的根据地。第三新东京市本身有大量的武器支持与补给的功能。各幢高楼内都设置有供EVA使用的电缆插口和武器。部分大楼内藏EVA的发射口，在城市的四周也配载了许多迎击用的武器。

散布在第三新东京市下方的是广大的地下城市。中央坐落着特务机关NERV总部。它呈金字塔形矗立在地下城市的中央。

第14使徒曾经入侵到NERV的作战本部，但很快被迎击的初号机带回地面，只有第17使徒真正进入到第三新东京市的核心——终极深处。

SEELE

SEELE

早在“第二次冲击”之前就已存在的组织。这个组织在幕后操作人类补完委员会和NERV。SEELE的成员一般并不直接露面，都是以声音（Sound Only）的形式出现的，其数目加上人类补完委员会的成员共计11名，再加上碇元渡则一共12人，中心人物是基路议长。12正好是耶稣基督座下使徒的数目。

SEELE在德语中，是“灵魂”的意思，在国内也有译作“全灵”的。就字义来说，SEELE是德文里的“魂”的意思，但这个“魂”不仅是指人的灵魂本身，也指一个人本身想法或行事的一个基本观念核心。

朗基努斯枪

Spear of Longinus

由碇元渡和冬月从南极回收的巨大长枪，最初科学家是在死海发现，后被运到南极对亚当进行力场测试，导致亚当苏醒，造成第二次冲击。零号机将其刺入中央教条之屋内的莉莉斯的胸口防止其增生。朗基努斯枪能够穿透任何A.T.FILED，后被用于攻击第十五使徒ARAEL，成为不可回收状态。SEELE失去完成“人类补完计划”必要品后，SEELE不得不更改计划让渚薰提前登场。

朗基努斯这个单词来自于圣经，当年耶稣被钉十字架，执刑官为了证实耶稣真的是死了，就派一个士兵用枪去刺耶稣的胸膛，由于这杆枪触碰到了耶稣的肉与骨，所以之后就被认为是什么都可以刺穿的武器。而朗基努斯就是当年用枪刺耶稣的那个士兵的名字。

特务机关NERV

NERV

由联合国直属的非公开组织，也是超法规的武装集团。表面上其任务是为了预防第三次冲击以及对使徒进行调查、研究、歼灭的工作，但其实质的目的是执行"人类补完计划"。其前身是在第二次冲击后创立的人工进化研究所（GEHIRN，在德语中意为“脑”）。



2010年，三贤人电脑系统完成后，改组为NERV（德语中意为“神经”）。最高执权者是基路·洛仑兹，最高司令官碇元渡，副司令为冬月幸增。本部位于第三新东京市的地下，以下所属有战术作战、技术开发、特殊监察与保安谍报等部门。在世界各国亦有诸多的分部，是个跨国界的庞大组织。在NERV标志的下面有半圈字：“GOD'S IN HIS HEAVEN．ALL'S RIGHT WITH THE WORLD”，它是英国诗人Robert Browning所作，意思是“神不为者，人为之”。

特务机关NERV组织总图

委员会总括最高责任者		基路·洛仑兹长官（特务次官 一名）
监察委员会本部		日本国第三新东京市联合国总部地下防护所内
NERV本部	最高司令长官	碇元渡（各研究所所长兼任）
	副司令长官	冬月幸增
	监察官	姓名不详
	管理部	管理局一课（人事） 二课（训练） 三课（设施） 四课（补给）
	战术作战部	作战局一课（以下不详）
	科学调查分析部	调查局一课至六课
	技术开发部	技术局一课（负责EVA素体） 二课（负责材料工学） 三课（负责电磁光波武装） 四课（负责诱导武器在内的常备武装）
	总务部	总务局一课（会计） 二课（宣传） 三课（不详） 四课（不详）
	保安谍报部	（人类补完委员会直辖、非公开性质、有专用房间、详情不明）
	特务部	（大半设于第二研究所）
	特殊警备部	（专任研究所设施警备）
	警备部	（亦拥有对NERV以外外部之警察权）
	直辖机关	第一研究所（所在地不明） 第二研究所（所在地不明）
	附属机关	富士试验场（静冈县第三新东京市） 松代试验场（长野县松代市）
NERV第一支部		美国某处（推测在内华达州某处）
NERV第二支部		因试作肆号机的爆炸意外而消失，被放弃
NERV第三支部		德国某处

各部局皆独立进行着EVA人型兵器的开发与应用，依照NERV本部拟定第二次整备计划，在三年内在中国和澳洲设置新设施。

五、周边补完计划



音乐

提起《新世纪福音战士》的音乐，恐怕众人首先想起的就是那37个版本的《Fly me to the moon》以及被称为“新世纪抢钱计划”的CD发售数。

《新世纪福音战士》的成功让GAINAX看到了巨大的商机，伴随着“EVA热潮”，GAINAX疯狂地发售各种周边，音乐CD便就成了贪婪的牺牲品。目前该动画一共推出了22张音乐CD。其中包括3张OST，1



张精选集，2张合集，1张绫波丽生日专辑，6张交响乐集等……庵野秀明确实掏光了FANS的腰包……

《新世纪福音战士》的BGM是难得的佳作，负责音乐制作的鹭巢诗郎把主题的颓废和神圣完美地结合在一起，配合剧情的发展混合多种元素，造就了动画与音乐的和谐，除了部分音乐采用交响乐曲外，40多首BGM都让人回味无穷，其中几首，更是佳作中的佳作。

Rei

三首绫波丽指定BGM之一，曲风趋于平缓，寂静中带着一点不安，配合钢琴旋律，正如她的形象一般——如玻璃般清澈透明。

THANATOS

Thanatos是希腊神话中的死神之名，此BGM在动画中多次使用，但最著名的是第六集里，凄美的音乐伴随着绫波的笑容，让在场的所有人为之倾倒。之后在剧场版中的运用又多了一分宿命的味道。

A step into error

贰号机登场时的音乐，配合着进行曲的旋律，红色的身影穿梭于舰队中，显示出贰号机强势的魅力。

She said Don t make others suffer for your personal hatred

颇有摇滚风格的一首BGM，通常用于战斗中，给人紧张都不失活力的音乐。

Those women longed for the touch of others lips,and thus invited their kisses

美里与加持表白使用的BGM，虽然是《Fly me to the moon》的重奏，但在鹭巢诗郎的编排下，充满了暧昧的气氛。

Do you love me

是真嗣在陷入初号机插入栓时的BGM，有一点殿堂圣乐的意味在其中，却又让人感觉到心灵上的放松。

Komm susser Tod

严格说来，这个应该不算BGM，但作为最后"人类补完计划"实施过程中的背景曲，让人对此曲印象深刻，伴随着女声的吟唱，我们有种错觉——或许，实施"人类补完计划"确实是对的。

《新世纪福音战士》里让人难忘的旋律还有很多，这里就不一一列举了，毕竟文字无法完全描绘出音乐的魅力，读者还是需要自己去体会其中的精髓。

漫画

在《新世纪福音战士》的动画前，人设贞本义行就制作了该动画的漫画版本，连载于杂志月刊《少年A》1995年的2月号上，单行本由角川书店发行，该漫画目前还在《少年A》上连载。

在漫画中，贞本加入了许多新的内容，对人物刻画和描写也更加细腻了，增加了部分动画里没有交代清楚的情节。目前《新世纪福音战士》的漫画连载到第九本，讲述动画23集的内容，绫波自爆即将发生……接下来的发展贞本还在创作，我们期望漫画能对动画中的诸多谜团能够进行进一步的解释。

如果说《新世纪福音战士》的剧场版是对TV动画中许多未明情节进行补完，那么漫画版就是对整个《新世纪福音战士》的动画进行补完，对于许多观众质疑第一集里绫波丽受重伤的情节，漫画版里进行了补充，漫画加入了绫波丽驾驶EVA初号机与第三使徒作战的情节，解释了为什么在控制室内真嗣看见受重伤的绫波丽的原因。当然，这只是一小部分，贞本在后面的创作中针对动画版的情节进行了修补。









游戏

目前除了EVA FANS制作的同人游戏外，由GAINAX制作发行的游戏就只有3款，他们分别是《新世纪福音战士～钢铁的Girlfriend》(PC、PS)、《新世纪福音战士～钢铁的Girlfriend 2》(PC 、PS2)、《新世纪福音战士～绫波育成计划》(PC)。

《新世纪福音战士～钢铁的Girlfriend》(以下简称《钢铁女友》)和《新世纪福音战士～钢铁的Girlfriend 2》(以下简称《钢铁女友2》)都是文字型恋爱AVG，《钢铁女友》和《钢铁女友2》的世界都是平行于《新世纪福音战士》的新世界，《钢铁女友》中塑造了一个角色——雾岛玛雅，与其他生存于《新世纪福音战士》的人不同，雾岛玛雅是一个很普通的少女，故事围绕着她与真嗣之间展开，其间战斗场景的描写不是很多，只要按照文字选项进行游戏，很容易通关。但玩家显然不喜欢庵野刻意营造的和平世界，这款作品以超高的人气登陆PS平台，但并没有达到预期的效果。后来的《钢铁女友2》也一样，《新世纪福音战士》在动画方面的奇迹并没有延伸到游戏方面。



笔者有幸玩到了这款传说中的游戏，对游戏印象最深的印象不是外表酷似绫波的雾岛玛雅，也不是巨大的人形机器，故事里有一处需要玩家自己走回家的操作让笔者差点暴走，第三新东京市简直就像一个巨大的迷宫，要不是一边走一边画地图，估计早就困在街道里面无法脱身了。

总结了《钢铁女友》的失败，GAINAX于2001推出了《新世纪福音战士》的新游戏——《绫波育成计划》，庵野发现恋爱类游戏不被大众所接受，于是转向了三无少女绫波丽的身上，游戏里玩家需要扮演类似父亲一样的角色，教授绫波丽日常生活的一切，可惜这款游戏发售的时间太晚，EVA热潮早已过去，新的动画让人目不暇接，《绫波育成计划》最终也没有达成GAINAX的期望。另外，这款游戏对中国玩家来说没有什么重要意义，游戏需要一定日文基础，否则根本没有办法正常进行。(编注：本作在PC上推出过中文版，素质尚可。)

除了以上三个游戏外，在正统游戏里出现的EVA剧情恐怕只有Bandai的"《超级机器人大战》系列"了，Bandai公司在1997年推出的《超级机器人大战F》和《超级机器人大战F 完结篇》里加上了EVA系列，按照EVA的故事情节设计了接近原著剧情的设定（例如EVA因A.T.Field而不受到任何攻击力4000以下的伤害、电缆关系到移动力和EN数值、初号机被打爆后的暴走情节)，让EVA FANS在游戏里找到往昔的巨作风范。后来考虑到游戏平衡性，部分作品里没有EVA系列的出场，但在最新的《第三次超级机器人大战α》里，我们又见到了它的风采！

后记

2005年，《新世纪福音战士》十周年纪念，一向不放过任何赚钱机会的GAINAX也蓄势待发，打算再掀起一次旋风，2005年1月25日，GAINAX推出的"新世纪福音战士通信计划"宣告《新世纪福音战士》十周年纪念正式开始，1月26日，从《少年A》3月号开始，连续三期举行"十周年特别企画"活动；2月3日，GAINAX与ZIPPO联手推出限定版的"NERV标志"打火机；3月28日，BS电视台邀请庵野秀明对《新世纪福音战士》进行特别访谈；4月25日，漫画《碇真嗣育成计划》宣告连载于《少年A》6月号上；8月2日至17日，"新世纪福音战士纪念画展"在日本爱媛县久万高原天体观测馆举办……

十年，距离《新世纪福音战士》给我们的震撼已经过去了十年，现在的动画行业因为有了当初那次突破而变得更加多彩，不仅题材涉猎范围宽阔了，涉及的深度也不仅仅局限于"拯救人类"、"保卫地球"等肤浅的层次，对于人性化的表述更加细致。类似《COWBOY BEBOP》、《人狼》、《最终兵器彼女》等内涵多元化的题材也能在动画舞台上绽放光芒，这不得不归功于当初《新世纪福音战士》的大胆创新！除此之外，日本动画变得更加灵活生动了，分镜的细致以及剪辑的创新，让日本动画脱离了老旧的平铺直叙手法，开始学习好莱坞电影的各种表现手法，让动画变得更具可观性。日本动漫，向着《新世纪福音战士》开拓的新道路默默发展着……成为当今世界动画的一个主潮流。

虽然十年的时间把《新世纪福音战士》给我们的震撼洗刷得逐渐模糊，但每一个人至今都不会忘记第一次看到《新世纪福音战士》时的震撼感觉，无论是看到明日香对真嗣说"我们接吻吧"的脸红心跳，还是看到初号机撕裂使徒身体对天长啸的恐惧，或者看到葛城对加持表白时对大人感情的迷惘，或许画面我们已经记不清楚了，但那种被动画撞击到心灵深处的感觉却一直伴随着我们长大！即使今天有许多比《新世纪福音战士》更加优秀的作品，仍然无法取代它的地位！《新世纪福音战士》第一次用少年的视角向我们描述了大人的世界，带给当时的少年们迷茫和震撼。



改变世界的三十大传世之作（下）

Essential 30——The Most Important Games Ever Made (Part. 2)

文 Kevin Gifford, Ravi Hiranand, Sam Kennedy, Chris Kohler, Matt Leone, Nich Maragos, Nadia Oxford, Scott Sharkey, David Smith
译 RAIN

改变世界的三十大传世之作（下）

在过去的一年多时间里，美国著名的1UP网站每周都会回顾历史，历数游戏史上的里程碑。《Essential 50》并没有打算成为游戏业的复杂的历史，所列举的也不一定是游戏史上最杰出的作品，不过他们对于整个游戏业的影响是深远的。本文所节选的其中30款游戏分为上下两个部分，上半部分主要是游戏业成熟时期的作品，他们的出现铸就了游戏业如今的现状；而下半部分主要是游戏业开拓时期的重要作品，他们是游戏的拓荒者和奠基者。在如今的游戏中或许已经很难看到他们的影子，然而若是没有他们，我们现在所深爱的游戏或许将完全是另外一副模样！

15 约翰·麦登橄榄球

平台 MD
发售日 1990年
开发商 EA
发行商 EA

影响到的游戏
《麦登NFL》系列
当代的多数体育模拟游戏

重大意义
- 第一款"真实"橄榄球游戏
- 第一个每年更新的体育游戏系列
- 进一步奠定了EA在体育游戏市场上的地位并成为其主要利润源之一
- 成为MD与SFC竞争的重要砝码
- 为其后所有的体育游戏设立了标准

×〇橄榄球

1970年代，当视频游戏出现在大众视线中时，橄榄球热开始感染美国的千家万户。由于早期不少热卖游戏都是体育相关的作品，橄榄球就成为这个新生媒体的绝佳题材。然而由于机能限制，早期的橄榄球游戏显得十分拙劣。雅达利在街机上率先推出了一款叫做《橄榄球》的游戏，而所谓的游戏画面只是一堆"×"和"〇"，操作则是采用毫不精确的轨迹球。几年后，家用机上和电脑上出现了一些画面更加出色的橄榄球游戏，品质有高有低，然而无一例外地都是对美国人所深爱的这种复杂的体育运动的极度简化。

未来的体育游戏标准

1986年，EA开始策划开发一款橄榄球游戏，他们的野心很大：为未来的体育游戏制定标准。此前他们推出的篮球游戏《One-on-One》由于获得了两位顶尖球星的授权而大获成功，对于这一新题材，他们理所当然地采用了同样的策略。不过这次他们选择的不是球星，而是NFL的评论员约翰·麦登，他对于橄榄球的丰富知识将会令游戏更具深度。麦登同意EA使用他的名字，不过有一个条件：这必须是一款真实的橄榄球游戏，采用11对11人制。

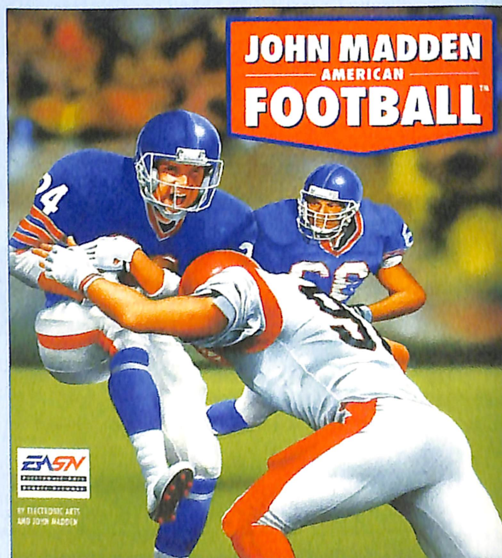
EA在Apple II电脑上推出了《约翰·麦登NFL橄榄球》，这是第一款采用11人球队的橄榄球游戏，对于该类型游戏来说是一个突破。这款游戏获得了成功，很快EA就开始筹划续作。就在此时，MD在美国上市，短短几个月内就有了100万用户。虽然与NES相比微不足道，EA却看到了难得的机会。与其在充满竞争对手的NES上制作游戏，倒不如为100万MD用户制作一款高品质的、能够让人众星捧月般全力拥护的游戏。

然而在EA正准备开发MD版《麦登橄榄球》时，却遭遇了重大挫折。世嘉试图采用与任天堂相同的权利金条件。由于迅速发展而自信膨胀的EA创始人崔普·霍金斯拒绝了世嘉的要求。当时EA的工程师已经破解了世嘉的加密技术，霍金斯宣称不管世嘉是否授权，EA都要在MD上开发游戏。随后世嘉扬言要状告EA，双方最终在权利金条件上达成妥协，EA开始为那部黑色的主机推出多部游戏——包括MD版《约翰·麦登橄榄球》。

体育起家征服天下

以现在的标准来看，这款游戏十分原始。总共28个NFL球队只有16队可以选用。EA没有获得NFL球员协会的授权，因此无法使用各球队的Logo和球员的名字。然而与同时期其他家用机橄榄球游戏相比，《约翰·麦登橄榄球》十分令人满足，比起雅达利那古老的街机游戏更是巨大的飞跃。其后的几年里，EA对"《麦登》系列"不断完善，每年都根据最新赛况进行更新。《约翰·麦登橄榄球'92》是第一次重大更新，加入了球员受伤退场的设定，以及下雪、下雨等天气条件。第一作中缺少的12个球队也被补上了，并且加入了虚拟评论员。很多玩家认为《麦登橄榄球'94》是系列的巅峰，从这款游戏开始《麦登NFL》终于开始真正完善起来，包括球队、Logo、球员名等一应俱全。

在16位主机之战的发展途中，MD逐渐成为青少年男性的首选，而SNES被认为是"儿童主机"。除了索尼克的功劳外，世嘉的体育游戏阵容以及"《麦登》系列"也是其主要动力。MD逐渐成为体育游戏的同义词，牢牢抓住了美国市场。虽然SFC凭借超现实的、强大的RPG吸引着日本玩家，黑色圆滑的MD却从NES手中抢走了西方青少年的注意力。《麦登》虽然也在SNES上推出，然而多数玩家抱怨SNES版完全无法达到MD版的高度，直到《麦登'94》，SNES版才与MD版持平，不过当时世嘉已经成为体育游戏迷们的首选。这是世嘉最辉煌的时期，虽然没有维持多久。



另一方面，EA凭借《麦登》的巨大成功逐渐成长为世界最大的游戏发行商。《麦登》以及无数由此衍生出来的体育游戏为该公司带来了无尽的利润，让他们有能力获得所有所需的授权，并开发出他们自己的品牌。知名的系列如《模拟人生》、《指环王》、《极品飞车》等使得EA成为无可争议的业内收入最丰厚的发行商。不过没有哪一部作品能够与《麦登》的成功相提并论，在业内只有《马里奥》、《塞尔达》、《最终幻想》等顶尖作品可以与之抗衡。《麦登》塑造了体育游戏的未来，在能力数值和互动性间取得了完美的平衡，并被其后的所有作品争相模仿。

14 毁灭战士

平台	PC
发售日	1993年12月10日
开发商	id Software
发行商	id Software

影响到的游戏

其后的所有FPS游戏

重大意义

- 制定了FPS游戏类型
- 使PC成为可靠的动作游戏平台
- 成功开展了共享软件发行模式
- 造就了用户MOD文化
- 成为媒体暴力无尽争论中的焦点

里程碑

所有媒体都有一个标志——这是改变了整个艺术形态的作品，令其后所有的作品都不自觉地与其对比。电影有《乱世佳人》、《公民凯恩》、《星球大战》，音乐有《浪子泪》（猫王代表作）、《少年心气》（涅盘乐队代表作），他们是各自媒体中的里程碑，他们的表演者和演唱者在逝世后仍能璀璨生辉。视频游戏没有电影和音乐那么漫长的历史，然而在其存在的40年时间里仍然成功蕴育出他们的标志。《太空侵略者》、《吃豆人》、《超级马里奥兄弟》、《俄罗斯方块》……他们定义了游戏，更重要的是，他们成了这种媒体的代言。当人们想起游戏时，立刻就会想到他们。然而当人们想到当今游戏业界时，或许没有哪个里程碑能够像id Software的经典FPS游戏那样让人广为提及。这就是《毁灭战士》（DOOM）。

《DOOM》成为标志多少有点讽刺意味，这个词来自天主教——与游戏本身的极度暴力的主题格格不入。与《吃豆人》、《超级马里奥》等作品不同，《毁灭战士》里没有特别的明星，只有画面下方的枪以及“愤怒的士兵/悲哀的士兵”的HP槽，对主角没有任何描写。游戏里没有情节、没有对话，只有每一章最后简短的独白，《毁灭战士》比之前的任何一款游戏都更注重动作。正是因此，它重新定义了游戏媒体。

二十年的梦想

《毁灭战士》是很多游戏开发者从《Pong》的时代开始就已经梦寐以求的：以玩家的视点进行的动作游戏！早在1974年的《Spasim》中，游戏开发者就尝试在电脑屏幕上呈现三维空间，使用玩家的视点增强代入感。《战区》（Battlezone）将这一概念带入街机，而《FaceBall 2000》加入了网络对抗元素。然而《毁灭战士》将这一切全部融合在一起，并且加入了惊人的图形引擎，高速、紧张的动作、充满冲击力的画面，一切都令人无法自拔。《毁灭战士》的开发商id Software在此之前已经推出了一款叫做《德军总部3D》的游戏，这款游戏为《毁灭战士》铺平了道路。在游戏中，玩家扮演美国士兵B.J. Blaskowitz，在纳粹的城堡里英勇杀敌。《毁灭战士》采用了同样的套路，然而一切又比已经十分出色的《德军总部3D》进化了数个等级。武器更致命、敌人更恐怖、关卡更复杂并充满无数的陷阱和秘密。更为重要的是，更快的节奏和音效大大增强了动作的紧张感。或许BOSS战的激烈程度已经足以说明问题：《德军总部3D》中你面对的是希特勒，而《毁灭战士》中则是撒旦的军团。要知道，希特勒虽然是个坏家伙，不过毕竟不可能比恶魔还坏吧！

《毁灭战士》真正的卖点在于多人游戏，又叫“死亡竞赛”。这并不是第一款网络FPS游戏，《Mazewar》在其15年前就已经提出了这一概念，而《FaceBall 2000》将其带到了主流市场。然而《毁灭战士》的多人游戏无疑是有史以来最让人惊异的，虽然仅限于局域网的4人游戏，其刺激性和多样性足以令人为之疯狂。其续作在对抗性上更进一步，对拨号连接的支持将人们从办公室和大学宿舍的限制中解放出来。

卖游戏还是卖引擎？

《毁灭战士》的背后是约翰·卡马克和约翰·罗梅洛这两位id的创始人。美工亚德里安·卡马克和关卡设计师迈吉也在该作的开发中扮演重要角色。这款通过共享版方式发行的游戏让id的这些年轻人成了富翁，成为与宫本茂、铃木裕一样耀眼的明星。然而与很多最佳拍档一样，两位约翰最终还是分道扬镳了。罗梅洛成立了Ion Storm制作室，并且开发了几款相当不错的游戏，然而却因为一款叫做《大刀》的惨败的游戏而消失于历史长河中。如今的罗梅洛早已不是多年前那位被尊为“游戏业的长发弥赛亚”的业界明星。

虽然约翰·卡马克仍是业界尖端技术的推动者，罗梅洛的离去仍然给id留下了沉痛的烙印。《毁灭战士3》被认为仅仅是用来卖引擎而制作的游戏，更多的玩家选择了更具娱乐性的《光环2》和《半条命2》。不过这一点同样表现了《毁灭战士》的另外一个重要意义：开创游戏引擎授权之先河。如今多数的FPS游戏都是采用其他公司的引擎制作，甚至有一些作品比该引擎的源作品更加流行。id的《雷神之锤》固然成功，然而与采用该引擎制作的《半条命》和《反恐精英》显然没有可比性。

《毁灭战士》的引擎授权模式有其必然性。该作的技术结构本身就非常易于用户对游戏内容进行修改，将一些文件替换为自己设计的内容，就可以加入自己的怪物、武器甚至关卡布局。这进一步增强了游戏的生命力，很多FANS就是因为设计了出色的《毁灭战士》地图而走上了游戏开发者的职业生涯。

《毁灭战士》的出现让PC成了一个可靠的动作游戏平台，Windows 3.1、66MHz/12MB的486电脑，这些都使得PC具备了比SNES更强的游戏表现力。Atari Shock给美国游戏业带来的伤害长达十数年。在1985到1995年间，美国很少有值得一提的家用机作品诞生，而《毁灭战士》的出现为美式游戏设计的新生注入了一支催化剂。在id的成功之后，美国开发商推出了越来越多实力型作品，创新与市场领导地位开始逐渐从东方向西方回流。这并不是《毁灭战士》的独家功劳，然而在这十年的西方游戏潮起潮落中，《毁灭战士》肯定是一股振奋人心的滔天巨浪。



13 波斯王子

平台 Apple II/PC
发售日 1989年
开发商 Broderbund
发行商 Broderbund

影响到的游戏
《波斯王子：时之砂》
《古墓丽影》
《半条命》

重大意义
- 为游戏中的事件演出设计了有效的表现形式
- 将动作捕捉系统引入到游戏制作中

酝酿5年

游戏设计大师约翰·麦克纳从1984年以一款《空手道高手》(Karateka)进入游戏业，这是一款简单(不过难度很高)的打斗过关游戏，比1980年代末风靡街机厅的《双截龙》、《快打旋风》等游戏还要早得多。虽然这种游戏类型最后被日本人发扬光大，麦克纳本人却开始探索另外一个领域：游戏的故事性与动作。

任天堂的《大金刚》引入了剧情过场的概念，而《空手道高手》并没有脱离宫本茂等前辈的套路。真正让人们对这款游戏感兴趣的是人物的动作——主角与敌人们有着优雅的武术招式，并且这些动作决不是当时标准点阵图的两三帧画面，虽然人物动作因此显得比《马里奥兄弟》等慢了很多，不过却也与游戏的格调相符，给人一种较为真实的感觉。

为了开发一款更令人印象深刻的游戏，麦克纳整整花了5年的时间。最后他的游戏终于在Apple II和PC上推出，这就是《波斯王子》。这不仅仅是一款成功的游戏，它本身就是一场革命。在短短几个小时的奔跑、跳跃和战斗中，年轻的王子为游戏媒体的表现形式树立了新的标准！



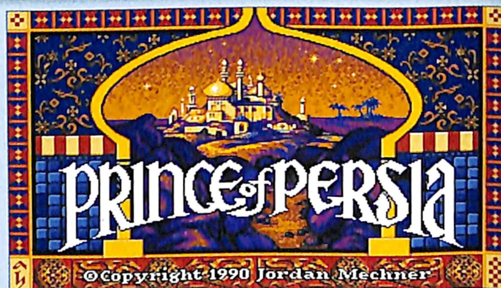
▲约翰·麦克纳与弟弟的动作通过转描机技术逼真重现于游戏之中。

转描机的革命

90年前，一位叫做Max Fleischer的动画师认为要想让动画片中的人物动作像真人一样流畅真实，就必须要用点小花招。于是他发明了一种叫做"转描机(Rotoscope)"的技术。其原理非常简单：将真人演员的动作记录在电影胶片上，然后将其逐帧转描到赛璐璐片或纸上，以此实现逼真的动作。在其后的数十年时间里，转描技术被迪士尼广为利用。过了七十多年后，这一技术才开始被应用到游戏中。

麦克纳让他的弟弟扮演游戏中的主角，将其动作拍摄到胶片中，通过这些胶片，他创造了王子和敌人的点阵图形。虽然游戏画面看起来十分朴实，然而当主角动起来之后，你将会为其流畅而细腻的动作感到惊讶。麦克纳成功地为2D平台动作游戏创造了新的种类，虽然这种类型在马里奥拯救蘑菇王国的32关冒险后便已无处不在。然而这是在Windows 3.0之前的时代，PC有着繁多的操作系统和技术标准，很少有人能够做到NES那样的游戏画面。

恰到好处的游戏节奏、真实的物理效果以及精确的动作使《波斯王子》在日本游戏机上的马里奥模仿者军团中傲然而立，华丽的动作更使其超脱于以往的所有作品。王子那令人信服的动作逐渐获得了业界的认可并成为标准。当今的无数游戏都在使用3D动作捕捉技术使得人物动作更为逼真。



非同寻常的默片

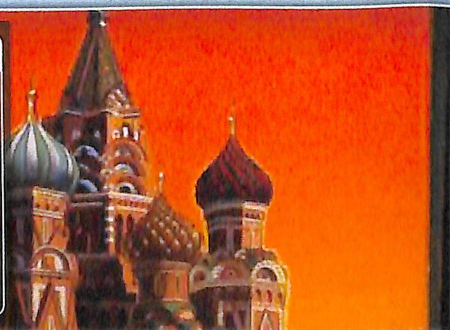
《波斯王子》的另外一个成功之处在于其故事的阐述方式。故事本身较为老套，最终的目标仍然是拯救公主，不过剧情却能够巧妙地融合到游戏的各个方面。整个游戏有1个小时的时限，王子必须在1个小时内救出公主。游戏中没有文字阐述剧情，而是像默片一样通过各种动作表现剧情。在《波斯王子》之前，游戏经常也有对电影的粗劣模仿。不管是几乎没有互动性的播片式游戏，还是《吃豆小姐》中吃豆小姐与那黄色馅饼小子的初吻，又或者是《恶魔城》对傻乎乎的怪物电影的模仿，这些努力并没有什么不妥。在王子的初演后，游戏与电影的结合诞生了令人作呕的《疯狗迈吉》，也有令人失望的动画版《异度传说》，同时也有《潜龙谍影》那样充满艺术性的精品。而《波斯王子：时之砂》的诞生又一次提醒我们，不管剧情多好，只有伟大的游戏性的支持才能铸就真正的精品。

12 俄罗斯方块

平台 Electronica 60/NES/GB/街机
发售日 1985～1989年
制作人 阿力克谢·帕捷诺夫
发行商 任天堂/雅达利/天元

影响到的游戏
《泡泡龙》
《噗哟噗哟》
《马里奥医生》
《超级街霸方块》

重大意义
- 令早期的街机游戏设计思路复苏
- 指引GB走向成功
- 导致业界最著名的法律纠纷
- 为"益智"游戏赋予全新定义



来自俄罗斯的乐趣

到1980年代中期，游戏业早已摆脱了《Pong》的简单形态。经历了1983年可怕的大崩溃之后，人们都在积极开发更具创新更为复杂的游戏。在Apple II和Commodore 64等个人电脑平台上表现得尤其明显。在美国、日本和英国，人们在前人制定的基础上不断开发出新形态的游戏以及全新的游戏方式。而消费者们则是购买更为强劲的主机享受更为尖端的娱乐。渐渐地，游戏产业从雅达利时代的混乱中恢复了过来，家用电脑变得更为普遍，而NES也成了多数家庭客厅里的必备家电。讽刺的是，1980年代最成功的游戏之一却与这种技术推进的比赛背道而驰。实际上，其卓越成就正是因为创造者面临的严重条件制约：这是前苏联的经济和文化现实。

《俄罗斯方块》诞生在一个排斥资本主义奢侈品的国家里，没有任何的尖端图形，却涵盖了游戏的精髓：对玩家反应能力、计划能力和空间理解能力的测试。俄罗斯数学家阿力克谢·帕捷诺夫用闲暇的时间设计了《俄罗斯方块》，这款游戏是在Electronica 60电脑（苏联版的DEC PDP-11）上开发的，其性能并不比几十年前史蒂夫开发世界第一款电脑游戏的PDP-1强多少。这种条件限制让帕捷诺夫将他的创意进行了最大限度的简化，你能想到的任何一种电子媒体都足以运行《俄罗斯方块》。如今你可以说得上名字的任何一种电脑平台或者游戏机都可以看到《俄罗斯方块》以及起无数的克隆品。

优雅的简单

《俄罗斯方块》的伟大之处就在于其优雅的简单，它让人想起了游戏的婴儿时期。它只有单色的几何图形，它的操作界面比《太空侵略者》还要简单。最能证明《俄罗斯方块》吸引力的是任天堂的Game Boy。GB的设计概念极具革命性，然而四阶灰度、模糊的液晶屏使其与竞争对手相比显得过于简陋。雅达利的Lynx和世嘉的GG有着更高的解析度和彩色屏幕，其处理器也远胜于古老的Z-80。

然而只有任天堂的掌机才有《俄罗斯方块》，这是所有GB都免费赠送的软件。这款有着落后的处理器、单色的屏幕和模糊画面的掌机最终在1990年代初的掌机大战中大获全胜。虽然GB发售之前，PC版《俄罗斯方块》已经推出了一段时间。然而这款游戏实在是太适合掌机了，无论是等人、坐车、乘飞机，这都是一款消磨时间的圣品。《俄罗斯方块》为掌机游戏创造了无法攀越的巅峰。GB的成功为任天堂的掌机帝国打下了坚实的基础，使其成为全球游戏业利润最丰厚的公司之一，即便是在N64和NGC的艰难时期。

授权的冷战

很多人以为GB版就是《俄罗斯方块》的最终版本，然而人们在不久后就发现了它的NES版，而这也就成了问题的根源。由于错误的信息传达、欺骗以及复杂的授权关系，《俄罗斯方块》成为游戏历史上最复杂的官司案。天元（Tengen）是在8位机时代少数几家敢于与任天堂做对的企业之一，这家未经任天堂授权的公司在NES上推出了不少佳作，由于与雅达利和Namco有着密切联系，天元将不少雅达利、Namco和世嘉的街机游戏移植到NES上，这其中也包括雅达利在街机上推出的《俄罗斯方块》。问题是，天元并没有该作家用机版的版权。另一方面，任天堂通过正规渠道获得了版权，并且也推出了NES版。而天元被告知要立刻将游戏撤下货架，由于NES卡带的高昂造价，这对他们来说将会是毁灭性的打击。



将天元版《俄罗斯方块》撤下货架对玩家来说也是一个打击。任天堂版虽然画面更漂亮，颜色更艳丽，却没有双人游戏模式。由于任天堂对零售商施加的压力，很多零售商都拒绝未经授权的发行商，这使得任天堂版《俄罗斯方块》的发行量远远大于天元版。多数消费者并不知道围绕《俄罗斯方块》的法律纠纷，他们只知道这是一款让人玩到上瘾的游戏。它不像很多游戏那样变得越来越复杂，它没有危险的深坑、没有朝蘑菇人发射的火球也没有彩色的迷宫精灵要躲，《俄罗斯方块》突破了传统的游戏界限，所有性别、年龄和国籍的玩家都上瘾了！从某种程度上来说，在这个庞大的产业内居然没人想要推出“下一款《俄罗斯方块》”，这一点确实令人惊讶。或许，在经历了众多失败的模仿者后，人们已经意识到这个世界上只会有一个《俄罗斯方块》！

11 勇者斗恶龙

平台	NES
发售日	1986年（日本） 1989年（美国）
开发商	Enix
发行商	Enix

影响到的游戏

《最终幻想》
《星之海洋》
《幻想水浒传》
《指环王：第三纪》

重大意义

- 第一款专为家用机设计的真正的RPG
- 为RPG开拓了全新的玩家群
- 一手树立了日式RPG风格



编织自己的故事

每一款游戏都会给你一个角色，有时候你扮演的是快乐的水管工，有时候你是屏幕左方的小白条阻挡冲向你的邪恶的白球。那么是什么让角色扮演游戏如此与众不同呢？从表面上来说，他们提供了你在其他游戏里找不到的更深刻的体验，你可以看着自己的主角慢慢成长，你可以在庞大的世界自由探索，搜便每个城镇的每个角落，洗劫所有龙穴里的财宝。更细微的不同之处在于——你并不是在玩游戏，而是在参与一个故事，试图找出你在里面的位置或角色，随着你的前进编织出属于你的故事。

一直到1986年《勇者斗恶龙》在日本上市前，这一概念对于多数人来说都显得过于抽象，以至于只有少数电脑玩家才能理解。从1980年代初的《巫术》开始，在大学学生会的电脑桌前对着8英寸Apple II电脑显示屏，看着3D网格画面的大学生们率先领略了RPG的世界。《巫术》与理查德·加里奥特的《创世纪》一样都是迷宫砍杀型游戏——剧情仅仅是点缀，让你在砍了几个小时的怪物后暂时转移注意力。“《创世纪》系列”一直到1985年的第4作才真正开始注重剧情。

新的主流

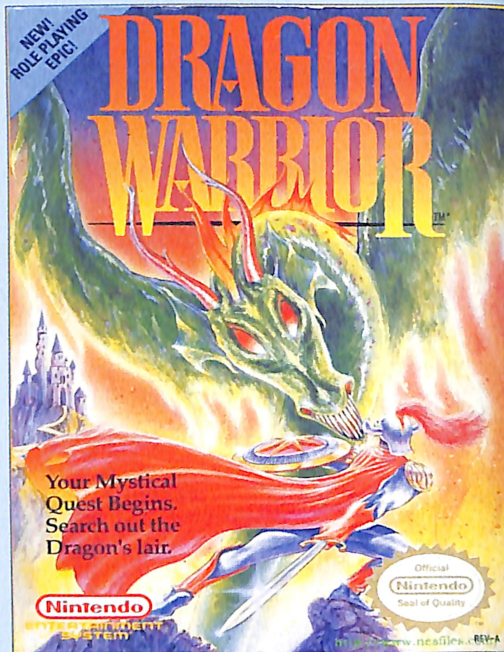
堀井雄二与中村光一非常喜欢这些RPG，以至于当他们在旧金山的一个电脑展上看到《巫术》后，立刻回到日本买了一套苹果电脑深入体验。他们刚刚在软件发行商Enix举办的游戏设计大赛中获奖，正准备将第一款游戏推向市场（堀井的一款网球游戏以及中村的一款益智游戏）。其后他们开始为电脑移植街机游戏和冒险游戏，不过他们从未想过自己开发RPG——这种游戏太耗时了，并且美国人已经凭借《巫术》和《创世纪》在日本获得了一小块市场。

其后在1983～1985年间，FC在日本获得了爆炸性成功。任天堂的这款玩具般的红白相间的主机是第一款在日本卖过100万台的电脑硬件，它让很多从未玩过游戏的日本人成了忠实玩家。当这样庞大的一个消费群体诞生后，堀井与中村看到了制作一种新类型RPG的潜力——一款脱离传统D&D模式、可以吸引所有类型玩家的游戏。

要创造从未有过的东西往往是痛苦的过程。整个1985年堀井一直努力在64K的卡带上装进整个RPG世界。幸运的是，他有一些非常出色的朋友。鸟山明当时正开始创作《龙珠》漫画，堀井在日本漫画周刊《少年跳跃》工作时就已经认识了这位大名鼎鼎的漫画家，于是他邀请了鸟山明为游戏绘制敌人和包装封面。为很多日本电视剧作曲的杉山光一被Enix请来担任音乐制作。没有他们的加入，《勇者斗恶龙》永远不可能成为百万大作。鸟山明的卡通画风突破了以往D&D怪物手册的黑暗风格，杉山则是从古典乐作曲家和瓦格纳歌剧中汲取灵感，创作出对于家用机游戏而言具有革命性的音乐，比起当时所有的FC游戏都更为雄浑而充满感染力。

考虑到受众的年龄层，《勇者斗恶龙》与《创世纪》等游戏相比在系统上进行了一定的简化，不过这决不是一款儿童RPG。《勇者斗恶龙》颇具挑战性，虽然游戏时间没有《巫术》那么长，其故事内容，尤其是在城镇从居民那里收集情报，最后找到邪恶的龙王的住所，这些都使得游戏过程比以往任何一款家用机游戏更加令人满足。

《勇者斗恶龙》最后卖出了150多万套，其后的续作销量更是逐步攀升。1989年发售的《勇者斗恶龙III》在日本突破了300万套销量大关，成为全国范围的社会现象。堀井雄二成了名人，Enix将其称为全日本第一的“Famicom创作者”。1989年《勇者斗恶龙III》在美国上市，任天堂为本作投入了巨大的宣传攻势，甚至向《Nintendo Power》杂志的注册会员免费赠送。虽然RPG一直到PS时代才成为美国市场的主流，任天堂的努力让玩家开拓了眼界，看到了这种媒体的潜力。如今正有无数铁杆玩家将无数的时间投入到RPG中。潮流的更迭是一个循序渐进的过程，一系列的点形成了新潮流的线。《勇者斗恶龙》就是一个重要的点，它创造了“家用机RPG”这一新类型，如今该类型已经成为日本最重要的游戏类型，并且在世界各地都有着重要地位。没有堀井雄二和中村光一对RPG的体会或许就不会有今天的局面。如果生命是一场RPG，他们不仅玩得精明——他们现在的等级想必也是极高了。



▲初代《勇者斗恶龙》在美国上市时更名为《Dragon Warrior》，因为当时市面上已经有一款桌面RPG叫做《DragonQuest》。

10 超级马里奥兄弟

平台	NES
发售日	1985年9月13日
开发商	任天堂
发行商	任天堂

影响到的游戏

《冒险岛》
《洛克人》
《索尼克》
《古惑狼》
无穷无尽的其他游戏

重大意义

- 制定并完善了平台动作游戏的基本规则
- 业内被最为广泛模仿的游戏之一
- 使马里奥成为第一流的吉祥物以及顶尖系列的明星
- 成为任天堂软件帝国的基石，将业界的重心从街机转移至家用机

前马里奥时代

虽然本文的30大游戏各有其重大意义，不过没有几款游戏能够与《超级马里奥兄弟》（SMB）相提并论。它有的不仅仅是影响力，它是被最为广泛模仿的游戏。是这款游戏确保了任天堂成为全球最强大游戏发行商和生产商之一的运气。就像披头士开创了流行音乐的新时代，游戏业的历史可以简单地分为两个时代：前超级马里奥时代和后超级马里奥时代。

如果你觉得这听起来有点夸夸其谈，好好想想《超级马里奥》之前的游戏吧。虽然在《SMB》之前早就有了各种平台动作游戏，市面上也不缺背景卷轴游戏，只有一款游戏尝试将二者合而为一：Namco的《吃豆人世界》，这款游戏的目的是将《吃豆人》的电视动画版呈现在玩家面前。不幸的是，这是一款令人尴尬的游戏，充斥着业余级别的画面、毫无满足感的游戏性以及笨拙的操作性。抛却了俯视的迷宫，《吃豆人世界》让玩家无需使用摇杆，而使用左右键操作——倒退回《太空侵略者》的时代。《吃豆人世界》的尝试采用了如此令人绝望的笨拙的方式，而《SMB》则将其升华至完美。吃豆人的能力基本仅限于左右奔跑、躲避幽灵以及收集基本无用的能力强化豆，而马里奥的能力多种多样，似乎是任天堂看到了Namco的作品，然后决定：“好吧，让我们在此基础上做出一款真正的游戏吧。”其结果不仅仅是一款伟大的游戏，它是游戏品质前所未有的巨大飞跃！

从一维到二维

《SMB》与其前辈（《马里奥兄弟》）相比最大的区别在于马里奥不再被限制于狭窄的下水道里。卷轴的加入从很多方面来说是游戏业的一场革命，就像多边形图形的降临一样——多边形为该媒体带来了第三维度的空间，而卷轴为《大金刚》后一直被限制在框架一维世界里的游戏带到了真正的二维世界。脱离了单屏画面的限制，游戏开始向新的世界延伸，动作性本身也立刻随之变更。自由卷轴的加入消除了在单屏画面中直接出现的危机，却加入了新的挑战：平台跳跃、与时间赛跑、躲避看不到的敌人。与以往的游戏不同，《SMB》的要点不是消灭一个屏幕中的所有敌人，

而是躲避敌人，到达每一关的最终目标。

虽然没有什么分支关卡，《SMB》同样为胜利提供了多种可能性，在其已经十分惊人的重玩价值的基础上又增添了更高的价值。单是游戏的第一关就提供了多种可能路线——是进入那一排的管道到达隐藏的地下密室，还是跳过那奖励地带寻找加一条命的蘑菇呢？你该抓住看不见的星星在旗杆前来一个大跳，还是慢慢前进收集金币？每天有数百万玩家玩《SMB》，每个人都有他们自己的喜好方式。这才是迄今为止最大、最开放的街机式大冒险。

物理引擎的革命

在现代的3D死亡竞赛和无穷的用户自制MOD游戏中，物理引擎是游戏的标准配备。然而在1985年，物理效果的概念对游戏来说是如此陌生。那些缺乏真实感的游戏并不比教室里的练习题有趣多少。看看那些在《超级马里奥兄弟》之前的平台动作游戏，你会立刻发现这些事实：操作僵硬、控制性有限、一切都简单得令人难以置信。而在《超级马里奥兄弟》中，任天堂为平台动作游戏引进了一个细腻的、协调的、让人融入其中的物理引擎。马里奥不仅会行走和跳跃，他还会跳到不同的高度。跳到半空中的时候，他可以控制距离。助跑跳的跳跃距离会比一般情况长50%。这也让玩家需要更加小心——马里奥的助跑跳会产生极强的惯性，这样当他刚好在平台边缘落地时就非常危险。游戏环境充满危机也充满互动性，那里有砖块可打、有水管可以进入、有火球需要躲避。它超越了人们以往看到的一切，无论是规模还是精致程度。

马里奥的物理效果或许不够真实，不过却是完全符合人们的直觉，使得动作充满流畅自然的感觉，完美补充了马里奥的卡通世界。这是一种解放的感觉，给了玩家极大的控制自由度——玩家不再抱怨因为糟糕的操作界面而惨死，只能抱怨自己的操作能力还没到家。这个矮矮胖胖的水管工有着惊人的能力和敏捷度，世界各地的FANS都要重新学习玩游戏的技巧，才能跟上马里奥的节奏。

回顾过去，有多少卷轴平台动作冒险游戏能够达到《超级马里奥兄弟》的规模？在1985年之前，有多少游戏有如此形象鲜明的角色，如此多样的挑战和敌人，如此精妙的关卡？在马里奥之前的游戏有哪些包含了这么多让人眼花缭乱的秘密，这么多的路线和战略，这么多的场景：平地、城堡、水底、水面、天空？你会发现计算的结果等于零。现在再算算马里奥之后的游戏，在所有平台上，不管是2D还是3D。如果你只能算到一千左右，没关系，问题已经很清楚了。很多其他游戏为《超级马里奥兄弟》铺平了道路，而宫本茂的这款巨作将这一切集结起来，并且为其后20年的动作游戏制定了新的标准。一直到几年前，平台动作游戏才开始突破到新的形态，例如《瑞奇与叮当3》的组队协作和多人模式。即便是到现在，如果你用DNA测试，仍然会发现他们与马里奥家族的血缘关系。



09 龙穴历险

Bluth Presents Dragon's Lair

平台　街机
发售日　1983年
开发商　Starcom
发行商　Starcom

影响到的游戏

《Time Traveller》
《Sewer Shark》
《沙木》
《异度传说》

重大意义

- 第一款使用光碟媒体而取得成功的游戏
- 在当时来说无可匹敌的好莱坞级别的图形品质和产品价值
- 互动电影类型游戏的生父

镭射碟

对于很多年轻读者来说，镭射碟(Laserdisc)是一个很陌生的名词。这是一种可以追溯到1970年代的光碟格式，他们看起来与现在的CD或者DVD很像，只是面积要庞大许多。虽然镭射碟无法真正存储数码影像，不过他们可以存储比β或者VHS录像带画质更好的模拟影像，并且提供了更多的功能。你可以在镭射碟内存储的各个章节里跳转，这在磁带主导影音市场的年代显得尤其惊人。然而镭射碟却从未能成为市场主流，因为它们实在是太昂贵了。存储在镭射碟上的电影价格高达50美元甚至更高，而播放器的价格更是高达数百美元。因此长期以来，这种格式成了少数人的专利。一些游戏制作人想到了利用LD格式实现的独特娱乐方式。少数铁杆玩家可能知道先锋在日本推出的Laseractive——一款可以玩包含大量高清晰实拍影像背景的MD游戏的LD一体机。不过更多的人见到的是《龙穴历险》(Dragon's Lair)。

“抽搐”的游戏

1983对于游戏业不是一个吉祥的数字，这是游戏史上最糟糕的一年。1982年底雅达利宣布了可怕的财务状况后，街机与家用机跌到了谷底，在1983年春季推出史上最昂贵的街机项目或许并不是明智的决定。这款游戏是设计师Rick Dyer和动画师Don Bluth合作的结晶。Dyer是一个程序员，他最先想到将互动性与电影品质的画面相结合。Bluth是著名的前迪士尼美术师，他有自己的制作室，手底下还有一批动画人才供他差遣——当时他刚刚推出了大获成功的电影《勇敢鼠妈妈》(Secret of NIMH)。Dyer负责互动部分的制作，而Bluth的制作室进行影片部分制作，22分钟的勇者Dirk拯救公主Daphne的动画游戏就这样诞生了。

按照一些热心者的说法，《龙穴历险》是一款“抽搐”型游戏，游戏里没有所谓的战略性，你要做的仅仅是在适当时候“抽搐”一下，按照适当的提示适时按下相应的方向键。若是按对，系统就会读取另一个章节让Dirk继续下一场冒险，若是按错，系统将会读取另一段数据，Dirk会遇上可悲的下场。游戏绝大部分都是存储在LD中的影像，实际游戏数据部分的容量只有26KB。然而这却足以让当时的玩家疯狂，至少是在短期之内。Bluth的动画师做得非常出色——玩家们在很长时间内都无法看到如此高品质的视频，直到PS2的DVD时代降临。当游戏刚刚在市面上推出时，街机玩家们兴高采烈地花上在当时从未有过的50美

分高价，仅仅是为了那短短的几下“抽搐”！超高的难度加上昂贵的价格，《龙穴历险》成为吃币不眨眼的摇钱树。当时有传闻说，4300美元的街机筐体只要三个星期就可以完全收回成本。

银白色的子孙

《龙穴历险》的成功也带来了一些模仿者，《Cliffhanger》可能是其中最为著名的，原因在于它所使用的原料。这款游戏采用的并非原创的动画，而是来自日本的动画片《鲁邦三世》。后来Bluth和Dyer又合作开发了《龙穴历险2》以及《Space Ace》。几年后，Dyer采用LD媒体以及更为复杂的“抽搐”进化型方式设计了《Time Traveller》，这款游戏还使用了世嘉短命的全息街机显示屏。然而这些后来者都无法追上《龙穴历险》，这种设计概念的寿命太短，当看腻了那些惊人的画面，没有人愿意再为了抽搐几下而花上半美元。

虽然在游戏设计上没有任何重大革新，《龙穴历险》在游戏画面上的贡献是不容置疑的。《星球大战》或许是第一款基于电影的成功游戏，而《龙穴历险》则是第一款几乎完全由好莱坞制作的游戏。虽然在很多领域它都登不上A级电影的大雅之堂，配音甚至是由技术人员完成，然而在画面品质上，它在当时是具有革命性意义的。其后的一段时间里，试图在美术上跟随《龙穴历险》的作品都没有什么好下场，Sega CD和3DO的那些存储大量预渲染影片的游戏更是面临残酷命运。然而一些更为聪明的制作人却以另外的方式让播片功能大放异彩。PS的几款《最终幻想》使用预渲染的背景和动画给我们留下了众多难忘的时刻——《最终幻想VIII》巴拉姆学园的战斗、《最终幻想IX》优美的开场动画、《最终幻想VII》的金碟娱乐场。目前这一代游戏也有很多利用了照片级的预渲染背景，例如《鬼武者2》和NGC的《生化危机》。

虽然没能创造一个坚不可摧的系列，《龙穴历险》的设计概念如今仍偶有出现，例如《莎木》的QTE系统。韵律动作类型同样也与其一脉相承，虽然这种游戏依靠的是听觉上的提示而不是视觉。更为极端者会将《龙穴历险》与绝对主流的“电影化”RPG或AVG作对比，例如《异度传说》就可以说是由品质马虎的互动部分打断为多个章节的一部电影。最为重要的是，《龙穴历险》展示了光碟的潜力。虽然LD未成气候，他的银白色的子孙们却永远改变了电视游戏。



08 E.T.

平台 Atari 2600
发售日 1982年
开发商 Atari
发行商 Atari

影响到的游戏
《Enter the Matrix》
《Hudson Hawk》
《Toal Recall》
无穷的其他游戏

重大意义
- 史上最具灾难性的游戏之一
- 标志着所谓视频游戏大崩溃的开始以及雅达利时代的终结
- 无穷的劣质授权游戏的开始



毁灭游戏业的外星人

史蒂芬·斯皮尔博格的《E.T.》里，那个小巧的、声音像青蛙一样的外星人并不是好莱坞常见的异形，他们没有那么大的破坏力也没有那么邪恶，他惟一的神秘能力是治疗的天赋，他只想回到自己的星球。然而对于创造了游戏市场的雅达利而言，他们更像是《独立日》里遮天闭日、毁灭城市的大飞碟。

当然，将一切归咎于一款游戏是不公平的。毫无疑问，《E.T.》是一场灾难，是雅达利的一步彻底失败的棋。然而仅凭这一款游戏不足以动摇数十亿美元的产业。制作了《E.T.》的雅达利早已不是当年那个开创了新娱乐类型，并将其卖到千家万户的雅达利。成功让雅达利成了怪物，短短几年内，它从几位嬉皮士管理的小作坊成长为华纳通信赖以生存的大企业。这家公司的名字等同于游戏——“雅达利”成了电子娱乐业的“施乐”。当电视广告里的效果合成音歌唱着“今天你雅达利了吗？”传到人们的耳朵中，意思就是“今天你游戏了吗？”

然而，这种疯狂的成长（以及每年数十亿美元的利润结余）虽然对股东以及所有对该公司帐目感兴趣的人都是个好消息，雅达利的文化却因此而腐朽变质。1976年当布什内尔将他的股份卖给华纳后，雅达利的西海岸气质与东海岸严格的行政管理显得格格不入。这是一次门不当户不对的结合。正如外界传闻的一样，自合并的第一天开始，公司内部的文化冲突从未间断——并最终让这家公司彻底窒息。《E.T.》只是在雅达利的脖子上最后再勒了一把，这致命的一击断送了他的最后一口气。

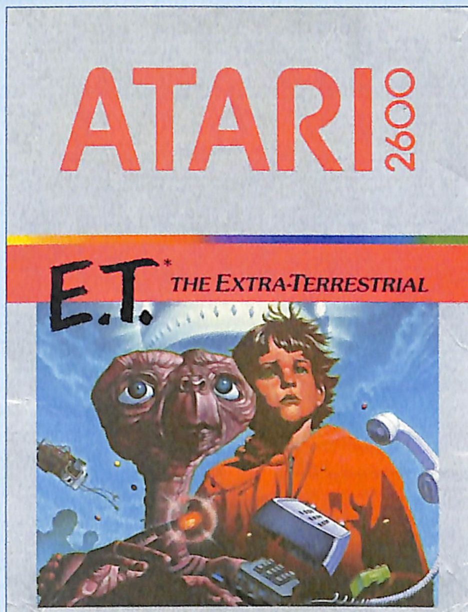
从黄金到垃圾

制作一款基于《E.T.》的游戏或许只是早晚的事，毕竟这部电影是《星球大战》后票房最成功的作品，并确保了斯皮尔博格在好莱坞的传奇地位。甚至电影中出现的Reese's Pieces牌花生巧克力也因此流行了好几年。作为现代好莱坞大片时代的首批巨作之一，《E.T.》不仅是疗伤的神奇魔法——它会将商品化为黄金！显然，只要会用大脑思考的人都会想到根据这样的电影制作一款游戏，然而不幸的是，华纳与雅达利真的没想过要开动他们的脑子。结果，原本必胜的大作却成了该公司最具戏剧性的一次惨败。

按照今天的技术和游戏类型定义，我们可以很容易地想象到《E.T.》游戏版的样子。它可以是一款解谜型AVG，也可以是潜入型游戏。然而在Atari 2600时代的技术限制下，人们首先想到的是简单的动作游戏——这显然是难以表现一部只有少数追逐和暴力场面的电影。尽管如此，雅达利依然可以增加一些在电影之外的冒险元素。然而不管怎样，我们看到的结果是一款乱七八糟的游戏，惟一的印象是模糊不清的E.T.状水滴不断掉落到洞里。孩子们挠着脑袋不知道在玩什么，而家长们则为了平白浪费掉的40美元愤怒不已。除了标题画面外，这与他们刚刚享受到的迷人的电影几乎没有任何关联。根据当时的广泛报道，1982年圣诞期间卖出的《E.T.》绝大部分都被立即退货并要求赔偿。被运回到雅达利的数百万张《E.T.》在新墨西哥的垃圾场里堆积成山。

永远的反面教材

就在此时，已经5岁的Atari 2600早已病入膏肓。虽然仍在市场上占据主导地位，并享受着稳定的利润，Atari 2600余下的仅仅是名气，而不是技术上的优势。与美泰的Intellivision、Coleco的ColecoVision乃至一些家用电脑例如德州仪器的99-4/A等相比，Atari 2600显得如此落后。街机游戏的移植作品与原作的差距越来越大，劣质的2600版《吃豆人》再次粉碎了消费者们美好的愿望，以至于Magnavox的奥德赛2上的《吃豆人》克隆作《K.C. Munchkin》都要比它强无数倍。在这样的环境下，雅达利拼命地想要恢复消费者们的信心，于是打算推出一些高品质的游戏软件。结果他们却破坏了数百万人宝贵的圣诞节。Atari 2600上不缺劣质游戏，由于Activision创下的第三方游戏软件商的先例，无数第三方发行商在该主机上推出了良莠不齐的作品。不过以往雅达利自家的游戏仍有品质保证，而《E.T.》却将这最后的防线也彻底击垮了。



雅达利软件品质的降低并非毫无征兆。由于雅达利对游戏开发人员不够重视，导致后来大批制作人员跳槽到Activision等公司。《E.T.》的的设计者叫做Howard Scott Marshaw，在此前的经典射击游戏《Yar's Revenge》中他已经展示了自己的编程才能。问题是，不管制作人员有多优秀，都无法在雅达利分配的区区几周时间内，以极其有限的人力物力完成一款高品质的游戏。雅达利在游戏开发过程中完全以发售时间为最高标准，他们相信消费者仅冲着雅达利和《E.T.》这两个金光闪闪的名字就会迫不及待地冲到商店里购买。消费者们也确实如想象般冲到商店中——而且是两次，一次购买，一次退货。在这一片失败的壮观火焰中，雅达利的财富灰飞烟灭，随之葬送了整个美国游戏业。

雅达利的驾崩是一个从量变到质变的结果，《E.T.》当然不是惟一的原因。然而这款游戏显然是一个富有戏剧性的标志，他是雅达利从成长最快的公司之一转为亏钱最快的转折点。没有哪一款游戏比《E.T.》更适合作为早期美国游戏业的反面教材，因此，它将成为史上最重要的游戏之一，它将一直鞭策着游戏商远离低品质游戏的阴影。

07 ★大金刚

平台	街机
发售日	1981年
开发商	任天堂
发行商	任天堂

影响到的游戏

《马里奥》系列
《大金刚》系列

重大意义

- 使任天堂开始在业内出头
- 宫本茂的第一款游戏
- 马里奥与大金刚的初次亮相

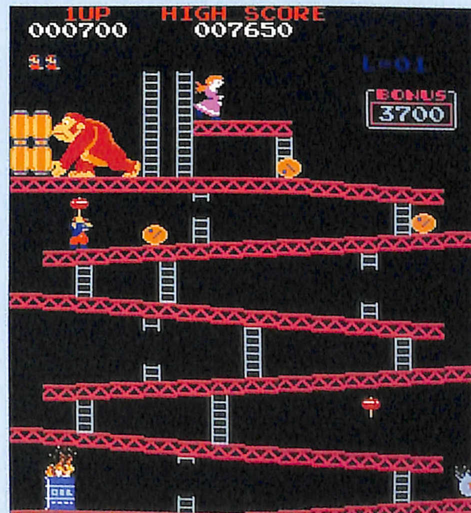
幸运的开始

与很多同等级的企业一样，任天堂从《Pong》诞生的那一刻起就对游戏业有其睿智的眼光。他们早期的努力如《Radar Scope》和《Sheriff》等获得了好评，不过影响力始终有限。1980年的Game & Watch系列产品是该公司的第一次大规模成功，也是任天堂欲图撼动游戏业的声明。虽然这些掌机的利润没有雅达利的大作那么高，却也奠定了任天堂在美国的声誉。在雅达利至高无上的1980年代初，任天堂想要在街机市场打出一片自己的天地。毫无疑问，《大金刚》是一款杰出的游戏。虽然没能像《吃豆人》那样渗透到整个美国文化中，它至少是一款不折不扣的大作，衍生出动画片、麦片、书籍等各种周边。更重要的是，《大金刚》是一款利润丰厚的游戏。它让亏损了几年的美国任天堂摆脱了困境，并且踏上了腾飞之路。

《大金刚》是宫本茂的处女作，这个名字几乎与任天堂同义——很多玩家将任天堂出品的一切都归功于他，即便他实际上根本没有参与制作。而在当时，宫本茂仅仅是在任天堂京都总部画图的无名小辈。由于太多的《Radar Scope》积压于仓库中，宫本茂担当起将废弃的《Radar Scope》街机筐体重新利用的职责。宫本茂想出了一个简单却引人入胜的设计概念：让玩家在建筑工地里从巨大的猩猩手中救出女孩，途中要躲避不断滚来的木桶。结果这样一款街机游戏卖出了5万台，即便是在美国街机业的全盛期，这也是值得炫耀的佳绩。一夜之间，宫本茂成了任天堂的名人。

两个大明星

《大金刚》的成功有很多因素。与《吃豆人》一样，出场角色与靓丽的画面让《大金刚》充满个性，并带给消费者很强的吸引力。大猩猩的滑稽动作演绎了一个简单的故事，而这个故事与《金刚》的相似性显然不会被忽略，不管是玩家还是环球影业。在环球的控诉下捍卫版权是任天堂在众多法律纠纷中打的第一场大胜仗。当然，让《大金刚》获得成功的并不是这些花边新闻，而是充满魅力的角色。马里奥在这款游戏中以"Jumpman"的名字初次登场。在当时，如此形象鲜明的人物在街机游戏中是非常少见的。那个时代的街机游戏里，玩家要么是火柴棍一样的人，要么是几个线条组成的汽车。而Jumpman竟然有鲜明的面部特征——大胡子与大鼻子，这些实际上只是为了让他的手臂动作更为明显。然而在其后的无数游戏中，除了一些颜色的调整外，



Jumpman的基本形象几乎完全没有变化。身材矮胖的 Jumpman／马里奥成了任天堂的虚拟代言人。尽管时尚潮流不断变化，多数人想到游戏时，他的形象总是最容易浮现在人们的脑海中。

《大金刚》的成功让任天堂在两大市场领域都有了可立足的资本保障，这在当时是非常罕见的。只有很少的公司（雅达利、Namco 和 Taito 等）采用同等级的国际影响力。《大金刚》不仅是任天堂街机业务的基石，更是奠定了该公司在游戏设计和品牌化运作方面的领导者地位。主角与大反派都成了游戏业最著名、生命力最长久的角色。

更加重要的是，《大金刚》同时也成为了任天堂进军家用机市场的试金石。所有生产家用机的厂商都迫不及待地想要买到《大金刚》家用机版的版权。最后这一荣誉落到了Coleco的头上，《大金刚》成了ColecoVision短期内的独占游戏。就在任天堂依然在忙着到处销售其明星版权时，该公司的工程师们也在积极筹备直接进入家用机市场。1983 年FC 在日本上市时，《大金刚》与《小金刚》占据了该主机软件销量的三分之二。

与其他硬件商相比，任天堂素以软件出名。任天堂的主机从来不是市面上最强劲的，他的游戏画面也不是最尖端的。然而任天堂的游戏所具备的创新性、个性与整体的精良品质却是罕见的，这使其历经四代家用机而仍能保持最具赢利性硬件商的地位。在此过程中，《大金刚》以及其各种衍生作品不断说服玩家购买新一代主机。到了16位机的晚年，《超级大金刚》又以 32 位机的画面实力让人们继续支持陈旧的 SNES。在此之上，《大金刚》带给人们的是纯粹而简单的快乐——对反应和计划能力的迅速而有趣的测试。总而言之，这是任天堂统领1980年代中期游戏机大战的幸运的开始。

06 吃豆人

平台 街机
发售日 1980 年
开发商 Namco
发行商 Midway

影响到的游戏

《吃豆小姐》
《Lock 'N' Chase》
《Mousetrap》

重大意义

- 第一个原创游戏虚拟偶像
- 创造了迷宫追逐型游戏
- 展示了游戏角色的潜力
- 开启了女性玩家市场
- 第一个成功的游戏品牌授权



元祖游戏明星

偶像角色对于现代游戏的意义与每年更新的体育游戏和3D镜头同样重要。为游戏设计一张易认的面孔可以让人们在繁多相似的游戏中一眼就将其辨认出来。可惜有些毫不吸引人的设计方案简直是浪费笔墨，那些蝙蝠、袋狸和各种哺乳动物更适合出现在早餐麦片的包装盒上，而不是动作游戏中。不过若是一切顺利，一个胖乎乎的水管工或者傻笑的刺猬不仅仅会为整个游戏系列制定统一的形象，更是会赋予这些游戏以灵魂。而所有这些形象在他们的元祖面前都会黯然失色，是的，这就是吃豆人。

作为有史以来最流行的街机游戏的主角，吃豆人的设计熠熠生辉却又简单到极致。他只是一个黄色的圆，留个三角形缺口当作嘴。而这就是第一个真正的原创游戏英雄。这款叫做《吃豆人》的游戏是该媒体第一次真正的突破性成功，形成了跨媒体的社会现象，并塑造了整个业界的发展方向，在大众的意识中永远地树立了游戏的定义。

简单的乐趣

《吃豆人》是来自日本的第二款主流大作，再次证明了该国在游戏设计艺术上的独特造诣。与其前辈《太空侵略者》一样，《吃豆人》避开了现实世界参考题材，转向抽象的虚拟世界。制作人岩谷徹放弃了立刻就能想到的赛车或者球拍型游戏的灵感，转向绝对独特的充满个性的东西。太空射击游戏在 Taito 的巨大成功后充斥着街头巷尾，玩家们渐渐喜欢上幻想型游戏，而Namco的这款作品抓住了消费者心理的转变。

在1980年，游戏业的土壤滋生出的最具特色的果实就是自发的、大规模地剽窃别人的创意。跨市场的大规模整合对于满脑子机会主义的年轻的游戏业来说是如此遥远。设计师岩谷徹只是想要制作一款能够吸引女性玩家的游戏，让游戏业的受众面可以更广。最后，他认为吃是女性们喜欢的事，于是他想要在游戏中表现这一主题。一次在吃比萨的时候，他从中取走了一块，然后陷入了创意的冥思。这样的比萨就像张开大嘴的侧面像。于是比萨成了迷宫里饥饿的黄色小怪物，他的存在就是为了不断地吃。吃豆人可能是人们所能想象到的最简单的设计，同时也是早期低解析度街机游戏最完美的解决方案。

不过吃豆人并不是迷宫世界里的惟一住客，四种颜色的精灵们是他的危险敌人。与他们的对手一样，这些精灵们也是极尽简单，他们一道制定了游戏的风格。没有他们，吃豆人的超凡魅力将会大大降低。这些精灵们充满个性，他们只要通过触碰就可以杀死吃豆人，他们惟一的面部特征——他们的眼睛，不仅看起来极其可爱，同时也暗示着他们将会向哪个方向移动。

《吃豆人》发售的几个月后，市面上充满了在各种迷宫躲避各种怪物的游戏。迷宫追逐型游戏就这样诞生了。这款游戏的轰动性成功衍生出大批专门研究“吃豆人战术”的攻略，这是历史上第一批游戏攻略，而如今游戏攻略本身也成为规模不小的市场。《吃豆人》让所有人都其乐融融。新手会因为过了一两关而兴奋不已，而高手们有着自己的一套得高分的战略。讨厌暴力的玩家也可以欣然接受这款没有任何杀戮的游戏。这款能够取悦所有人的游戏很快成了所有人都在玩的游戏。

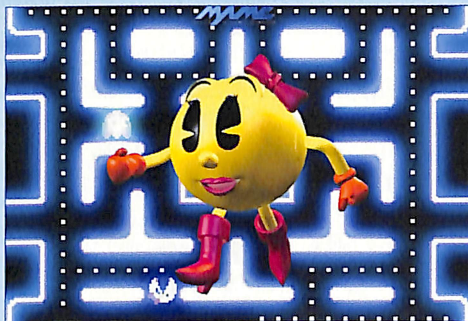
吃豆世界

《吃豆人》的先锋意义并未就此结束。以卡通角色引领游戏业革命、复杂的战略、整个迷宫追逐类型的统一吸引力，这些都不足以奠定吃豆人在游戏史上的崇高地位。吃豆人的最大意义在于其最后一项创新。

如今看到游戏相关的产品早已不是什么新鲜事，然而在吃豆人之前的时代，这是闻所未闻的。你可以到街机厅玩一局《Gran Trak 10》，或者买一台雅达利的游戏机和几款游戏回家，而这就是一切。然而到吃豆人出现后，几乎没有哪一种商品上看不到它的影子：床单、台灯、铅笔、布娃娃、储蓄罐、麦片……在1981 年，随便说一种你能够想到的东西，都可以买到吃豆人的款式。

吃豆人的爱好者们也大大延长了游戏的寿命。Namco再也无法在这款游戏上做出突破，仅仅推出了几款品质中庸的续作。美国发行商Bally－

Midway也尝试推出了几款续作，只是没有得到他们的日本合作伙伴的许可（最终导致Namco取消授权）。这些美国造的吃豆人几乎毫无例外地糟糕得可怕，改动部分全无必要，反而破坏了岩谷辙设计的精妙平衡性。只有一款游戏例外——《吃豆小姐》，这是一款由几位美国大学生制作的黑客版游戏，被认为是全系列最好的一部作品。更多样化的迷宫、改进的中间任务、更具挑战性的游戏内容以及其他一些改进让《吃豆小姐》改进了原作的一些缺陷，又没有加入任何新瑕疵。游戏的女主角以及改进的迷宫颜色吸引了更多女玩家。《吃豆小姐》是有史以来最完美的街机游戏之一，魅力长达20年，虽然其画面简单，操作也仅限于摇杆的四个方向。



完美也有其代价：Midway和Namco都没能在《吃豆小姐》于简单和战略性之间完美平衡性上更进一步。最后吃豆人的狂热渐渐消退，Atari 2600版移植作烂到令人无法容忍，以至于被认为是1983年游戏市场大崩溃的罪魁祸首之一。即便如此，吃豆人永远不用担心后继无人。Namco每年都会推出一两款移植作、续作或者重制版游戏，时刻向我们提醒这一昔日英雄的存在。而且，看看《罪恶都市》里在城市街头到处寻找隐藏可卡因包裹的Tommy Vercetti，他不就是在霓虹灯的迷宫里寻找豆豆的吃豆人吗？潮流正在改变，然而到最后你仍然会看到里面那个小小的吃豆人的身影。

05 星球大战

平台	街机
发售日	1983年
开发商	雅达利
发行商	雅达利

影响到的游戏

《X-Wing》系列
《侠盗中队》系列
《星际火狐》系列
《铁甲飞龙》系列

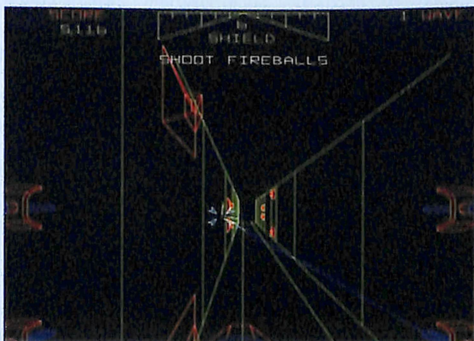
重大意义

- 实现了游戏电影交叉授权在创意和经济上的潜力
- 使《星球大战》成为游戏业的主流
- 启迪了无数座舱视点动作射击游戏

"玩"电影

你是否曾经有过玩电影改变的游戏感觉比看电影本身更加有趣的时候？当你坐下来在EA的《指环王：王者无敌》中砍杀兽人时，真的应该好好感谢那些前辈，是他们将电影改变类型推到了高速档。作为史上最伟大的街机动作游戏之一，它让一切更加有趣，它所合作的电影叫做《星球大战》。

游戏业对电影业的羡慕早已是台面上的事，十几年前"Siliwood"的兴衰就是明证，还有一些公司的一些制作人在谈起他们的职业生涯时总是这样描述："我虽然是制作游戏，不过我真正想当的是导演……"当然，任何一个玩过《Night Trap》或者《疯狗迈吉》的玩家都知道，将他们称为"游戏"无疑是在扩大这个词的定义，即使是最委婉的"互动娱乐"也算是慷慨的词汇，因为他们实际上并没有什么娱乐或者互动性。Siliwood的这些游戏实际上只是一些演技蹩脚的电影片段，完全缺乏趣味性。正如其名所示，他们的目标是集合硅谷与好莱坞的优势，用新开发的CD-ROM技术制作出游戏与电影的变种，模仿《龙穴历险》的游戏方式。然而他们无法把握Don Bluth这款镭射碟经典之作的风格、品质和原创性，玩家们迅速唾弃了这些平庸的作品。还有一些游戏并不想模仿电影，他们只是借用了名字以及一些相似的元素作为他们的主要卖点。这些游戏与原作的联系是极其细微的，不过有一些出色的作品依然会让玩家获得与电影院里一样的感受，有一些只是抽取其中最令人兴奋的元素，让玩家控制其中的部分事件。若是制作得当，这些游戏会提供有别于所有娱乐形态的独特兴奋感。



星战的游戏帝国

1983年，雅达利想要让玩家享受这样的兴奋感，他们获得了《星球大战》街机版的发行权。结果这款游戏树立了电影游戏的标准，直到现在，这仍然是最有趣的街机冒险游戏之一。

《星球大战》并不是第一部电影改编的街机游戏，《星际迷航》的街机版早在1970年代初就已经出现了，1982年的《电子世界争霸战》通过发光的筐体和直接来自电影的片段获得了小规模成功。而弹珠机生产商早在《Pong》进驻美国酒吧之前就已经获得电影公司的品牌授权。然而《星球大战》有其成为游戏史上关键性大作的强大优势。对于初级玩家，摆在他们面前的是影史上最成功电影的经典场面。这是用先进技术打造的作品，有着复杂的彩色矢量屏幕。它是雅达利街机部巅峰时期的作品。即使是岩谷辙贪婪的吃豆人也无法让人们从《星球大战》的筐体旁离开，人们淡忘了黄色吃豆人带来的乐趣，投入到卢克天行者与银河帝国的战斗中。在那个《星战》征服一切的年代里，能够进入红色五号的驾舱穿越死星的战壕，对于数百万狂热爱好者来说是完全无法抵挡的诱惑。尤其是当这些游戏就摆在《杰迪归来》电影放映厅外的休息室时。

世界第一部逼真特效电影这么早地在游戏中出现是令人愉悦的巧合，《星球大战》高潮处——灵感源自二战的死星之战可能是游戏中的第一个真正的电影化场面。《星球大战》的高明之处就在



于巧妙地将15分钟的太空大战转化为5分钟的游戏，并且在这简单的电子战中加入了尽可能多可信的细节。这款游戏的真正卖点在于音效。矢量图形只能提供卢卡斯美丽宇宙的骨架。蓝色和红色的细线描绘了X-Wing的武器、死星、TIE战机和地对空炮台。毫无疑问，游戏用矢量图形尽可能做到了最好，流畅的第一人称3D视点意味着特殊设计的街机筐体能够创造出在太空飞船里躲避敌人、击坠敌战机的幻觉。当然没有人会把这些黑色背景前的发光线条真正当作电影里那些超逼真的模型。然而强大的音效却紧紧地抓住了玩家，直到飞机被击坠，屏幕中出现投币提示。

《星球大战》的音效彻底摆脱了早期游戏简单的电子音，几乎完全采样自电影。各种武器开火的声音、敌人引擎的轰鸣、Darth Vader的咆哮：他们不断从扬声器里彭湃而出，让好莱坞的艺术家们也为之自豪。这些音效样本在听过几遍后就会让人产生厌烦，然而在1983年，他们是闻所未闻的。他们让一款优秀的游戏更加充满神奇。

当然，还有一个最重要的原因在于这是地球上最著名的电影。虽然设计巧妙的矢量显示屏上的空间大战本身也足以取得成功，《星球大战》的名字确保了常逛街机厅的少年和年轻人肯定会对其产生兴趣。《星球大战》证明了授权游戏的可观利润前景，它为电影游戏制定了标准，同时也建立了一个与Darth Vader一样强大的《星球大战》游戏帝国。在过去的20年时间里，在所有可以想象到的平台上出现了一批又一批的《星球大战》，他们并非各个优秀，却都有着可观的收入，更有一些杰出的作品让人永远难忘。

04 太空侵略者

平台	街机
发售日	1978年
开发商	Taito
发行商	Taito

影响到的游戏

《小蜜蜂》

《194×》系列

《Astrosmash》

重大意义

- 第一款日本开发的热门大作
- 突破了“现实模拟”型游戏框架
- 制定了传统射击游戏类型

日出东方

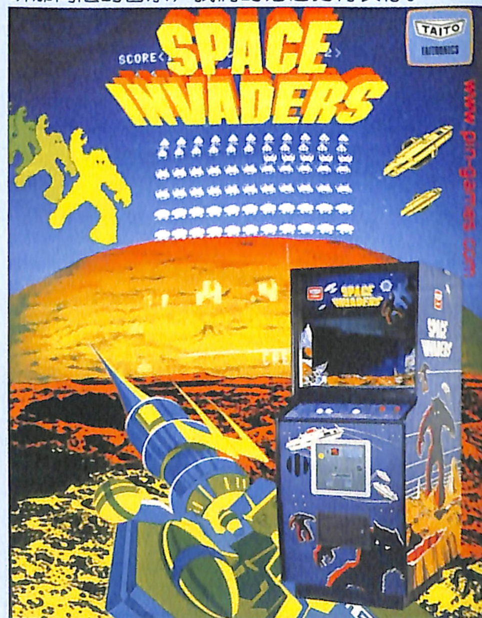
视频游戏在美国诞生后的5、6年内，所有值得一提的游戏全部来自美国。直到《太空侵略者》的出现，日本人才开始敲开这扇奇幻之门。这款游戏立刻在日本获得了空前的成功——因为这款游戏而导致的全日本范围10日元硬币短缺现象一直是人们津津乐道的话题。《太空侵略者》当然不是第一款日本产游戏，Taito也不是第一家进入这块由美国人开拓的娱乐领域的日本厂商。Namco、世嘉等很早就开始关注《Pong》所造成的社会现象。然而Taito的这部作品却以某种不可思议的力量抓住了全日本的注意力，并动员起一支庞大的力量征服了美国人所开创的产业。虽然《太空侵略者》在国外并没有获得其本土那么大的成功，它所带来的利润足以令Taito扩张其在美国市场的影响力，并将日式游戏植根到西方玩家的大脑中。那些入侵者们也成为了一种标志，出现在各个角落，甚至是25年后的各种游戏杂志中。

《太空侵略者》不仅促成了日本游戏产业的诞生，更是整个游戏媒体发展史上的一个重要里程碑。在一些细微方面这款游戏也有着重大影响力。在《太空侵略者》之前，多数游戏都是相当“真实”的。当然，如今看来将《Pong》以及它的子孙们视为“真实”需要有丰富的想象力。不过虽然画面和电子音较为抽象，多数早期游戏都是尝试将一些人们熟悉的现实世界的实境转化为游戏内容。1970年代的游戏多数都是体育游戏，而这似乎是视频游戏最直观的应用。《太空侵略者》却远离了人们熟悉的体育题材，带给玩家更具幻想色彩的内容。玩家操纵着移动的炮台，轰炸那些不断前进的外星侵略者舰队。敌人的前进缓慢而无情：当他们抵达玩家的领地，玩家就会损失一条命。熟练的玩家可以击退好几波敌人，不过每当新的一轮开始，他们会前进得越来越快，并且反击得更加猛烈。即使是最厉害的街机高手最后也要屈服于无穷无尽的外星人。这是一场没有胜利概念的游戏，关键就在于用一枚硬币挤榨更长的游戏时间以及获得更高的分数。

日本人的简约魅力

这样的游戏为什么会如此强烈地吸引日本玩家没人知道。或许是因为这些侵略者的形象能够与日本人产生共鸣。虽然其解析度极低而且是黑白而抽象的，这些角色造型却有着空前的吸引力。虽然玩家的替身只是一个小圆弧上的小炮台，那些入侵的外星人却像是来自菜市场的鱼摊。螃蟹、乌贼、章鱼……若不是因为游戏名，大家肯定会因为这些侵略者来自大海而不是太空。为了让那些坏人具有个性，Taito为其融入了日本人对于可爱的天生的喜好。游戏业的多数标志性角色都来自日本或许并非巧合：这个国度一直在以可怕的速度制造简单、可爱而具有市场价值的卡通角色。这样的势头也在向游戏业迅速扩张：岩谷徹因为吃了一片的比萨而创造了吃豆人，鸟山明给水滴加了个笑脸造出了史莱姆。《太空侵略者》是为游戏注入简约魅力的第一次成功尝试，并且启发了随后成千上万的游戏。

《太空侵略者》也制定了2D射击游戏类型。虽然在与FPS游戏的进化之战中，他们就像恐龙一样被淘汰了，然而在16位机时代他们才是王者。基本上任何一个拥有MD或者PC-E的玩家都是射击游戏的活字典。你可以很清楚地看到《太空侵略者》之后整个飞行射击游戏的发展脉络（尤其是纵版射击）。加入敌人的移动样式后就有了《小蜜蜂》，加入武器升级后就有了《1943》，加入漫天弹幕后就有了《武装飞鸟》。前两年Taito开始大力庆祝《太空侵略者》的25周年，不知是何原因，美国方面并没有什么周年庆。Taito推出了一个再版的街机游戏，不过多数怀旧的玩家选择了PS2版的《太空侵略者周年纪念版》。不过即便这款游戏在美国没有得到应有的重视，它在游戏历史上仍然代表着一个重要的时刻。只要有人违犯版权法，将那些标志性角色重新印制，或者聆听那简陋的音乐，我们的记忆仍将长存。



03 Adventure

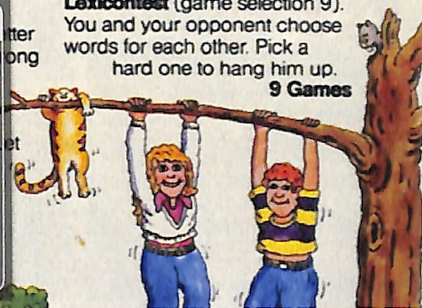
平台	Atari 2600
发售日	1979 年
开发商	雅达利
发行商	雅达利

影响到的游戏

《吃豆人》
《Pitfall》
《塞尔达》系列
《勇者斗恶龙》系列
《伊苏》系列

重大意义

- 第一款家用机 RPG/冒险游戏
- 第一款 PC 和家用机互相移植的游戏
- 第一个隐藏要素的诞生





伟大的起源

谁是史上最伟大的游戏？忘记BBS上无休止的论战吧！让我们假定其答案是显而易见的，比方说……《塞尔达传说：时之笛》。毕竟这是一款庞大的游戏，充满了各种秘密和怪物以及测试玩家反应能力的挑战。它巧妙地将冒险游戏长期的既定规则与"《塞尔达》系列"的标准特色相结合，并且融入了大量天才般的创意。然而有多少玩家曾在海拉尔大陆探索时停下来思考这款游戏的起源呢？是否有人曾停下来问道："是什么启迪了这样一部光辉的作品？"

所有游戏都是建立于其他游戏基础之上的，即便是《Pong》和《Spacewar》也是取材自乒乓球和科幻。当代的那些伟大游戏作品是对前人创意的巧妙应用而产生的，这并不是说现在的设计师创意匮乏。实际上，创意是一个不断进化的过程。《时之笛》是在一连串的创意进化的基础上诞生的，而这个进化过程的开始是Warren Robinett的Atari 2600撼世之作《Adventure》开始的。确切地说，《Adventure》并不是此类游戏的第一部作品，它的原创性还没有达到令人惊愕的地步。Robinett的这款游戏直接取材于文字型PC游戏《Advent》，而这款游戏又是取材于更加古老的电脑游戏《Hunt the Wumpus》。

从最简陋的《Wumpus》到最精巧的《时之笛》，这些游戏都有一些共同点：探索、道具管理、在复杂的迷宫里随时可能遇上致命怪物的恐惧感。在《Wumpus》中，玩家被丢到洞穴的迷宫中，依靠间接的文字提示猎杀可怕的怪物。《Advent》在其基础之上搭建了更为丰富细致的世界，拥有更丰富的技能和种类更多的敌人。这些要素逐渐进化为标准，并且获得了现代玩家的认可。收集大堆工具和财宝以完成当前的任务，这样的模式已经成为游戏本身的一部分。而这一标准来自古老的文字游戏以及……《Adventure》。

《Adventure》之所以对未来游戏有着更高的影响力主要原因在于其普及度。在《Adventure》上市的1979年，电脑仍然是昂贵而罕见的设备。而2600早已进入了数百万个美国家庭，Robinett的这部作品卖出了100多万套，真正让游戏玩家接触到了RPG。虽然这是一款充满方块的简单的RPG，它却播下了兴趣的种子，让这种游戏类型最终发展壮大为巨大的主流市场。

没有文字的文字游戏

在《Adventure》之前，家用机游戏都是那种快节奏、简单、街机般的游戏，家用机和电脑游戏泾渭分明。而《Adventure》在二者间架起了一座桥梁。这款游戏汲取了文字游戏中冒险、战斗和猎宝的基本精华，并以简单的图形将《Advent》所描述的一切进行视觉化。有些图形简单到令人尴尬（例如龙长得像大肚子的鸭子，玩家只是由蓝色方块代表），在这种新规格里，那些美丽的文字描述荡然无存。然而考虑到Robinett面临的紧张内存限制，这一切应该得到宽恕。Robinett将《Advent》的精华呈现给普通的儿童，让他们坐在父母的12寸彩电（别笑，这在1979年可是豪华配置）前心驰神往。

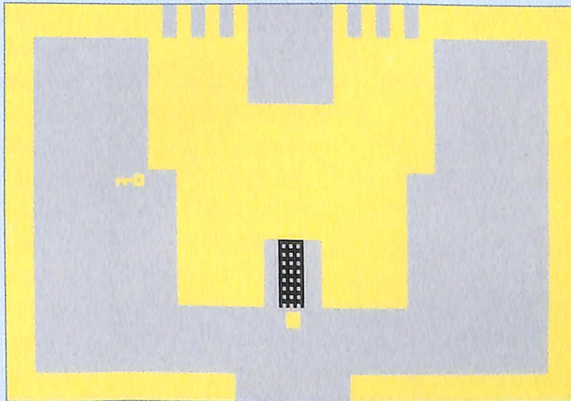
比起PC原作，家用机版没有那么费脑，不需要太大的耐性，也不需要玩家耗费那么多的想象力来"想象"游戏世界（虽然要接受那些敌人是龙而不是鸟的事实需要一定想象力）。虽然被人认为是复杂的PC游戏的简化版，它的深度对于当时所有家用机游戏来说都是空前的。巨大的、无数迷宫构成的城堡，以及实用的道具系统和独特的敌人行为方式提供了比《坦克》和《太空侵略者》更高的挑战。他为今后的《塞尔达传说》和《勇者斗恶龙》铺平了道路，并且引入了迷宫追逐的基本概念，被其后的《吃豆人》发扬光大。

如今看来，《Adventure》几乎完全没法玩。它要我们发挥的想象力不比文字型游戏少，尤其是看着方块骑士和鸭子般的龙时。不过不管怎样，它为未来的家用机RPG设定了基调。

复活节彩蛋

《Adventure》对游戏业的意义见仁见智，而游戏本身最为著名之处实际上是它对游戏设计艺术调皮的贡献：在这款游戏里出现了游戏史上的第一个"复活节彩蛋"。该作的程序师据说是对雅达利不尊重游戏开发人员的政策不满，于是决定偷偷地将自己的名字隐藏在游戏中，只有集齐一些看起来不大可能的元素才会发现。结果他的名字真的被发现了，这也证明了玩家们总是有着太多的闲暇时间。由于当时游戏的发行量已经很大，雅达利对此事没有进行追究。不过在此之后，该公司加强了开发过程的监督，阻止此类事件再度发生。

Robinett的小花招有两个长期效果。首先，他启迪了无数其他开发者在游戏中加入他们的复活节彩蛋，以至于这种隐藏要素已经成为游戏的必备内容。更重要的是，Robinett的此举是起义的信号，象征着潜伏于雅达利内部的不满情绪的大爆发。这家公司经常从一个小团队的工作成果中获取数百万美元的利润，而那些作者得到的仅仅是微薄的薪水和继续的默默无闻。这种紧张状态终于发展到高潮，导致程序员和设计师大规模辞职，并成立了Activision。设计者们的工作需要得到更多的认可，而雅达利的反应却是进一步加大管制力度，铁幕统治的倒台在所难免。



02 Pong

平台	街机
发售日	1972 年
开发商	雅达利
发行商	雅达利

影响到的游戏

《Breakout》
《Warloads》
《Arkanoid》

重大意义

- 第一款获得成功的街机游戏
- 促进了家庭游戏的流行
- 导致了第一起游戏相关的官司
- 使克隆和创意剽窃成为游戏业的标准



游戏产业的缔造者

有位智者曾经说过，音乐是一个漫长的剽窃史。若真是如此，《Pong》就是游戏中的《勃兰登堡协奏曲》。《Spacewar》制定了游戏的标准，例如细致的物理模型、死亡竞赛等，而《Pong》造就了该媒体一个较不光彩的趋势：厚颜无耻地剽窃创意、明目张胆地侵犯知识产权。当然，人类的天性如此，这一切总有一天会成为产业的一部分。

客观点说，没有《Pong》就没有游戏产业的说法有点言过其实。然而要是没有这款游戏的突破性成功和巨大流行，如今的游戏业或许就是另外的一番局面。《Pong》不仅导致了游戏业的诞生，也为诺兰·布什内尔和雅达利获得了巨大的财富。这个男人和他的公司其后创造了游戏史上的多个重要时刻，从这种意义上说，《Pong》是游戏历史的一个关键环节。不过如果布什内尔的《Pong》没能获得成功，很可能也会有其他人脱颖而出。毕竟，雅达利的游戏虽然将生命赋予了街机和家用机游戏，他们并不是世界最初的乒乓球游戏尝试者。在《Pong》诞生的1972年之前至少已经有两个其他版本——其中一个让布什内尔的公司陷入了法律纠纷的泥沼。

简单的纠纷

这样简单的游戏却有这么复杂的令人费解的纠纷历史，听起来似乎有点讽刺意味，然而该作的简单其实就是冲突的症结所在。虽然复杂的《Spacewar》是第一款找到了大批受众的电脑游戏，并且启迪了一代程序员们，然而在1970年代初，这对于普通大众来说太复杂了。它发展了一大批能够使用到早期大型计算机的聪明的数学家们成为其忠实爱好者，然而当布什内尔想要制作一款街机版的克隆作品时，1970年代的人们完全无法理解那复杂的画面和战术操纵，学术界以及军方之外的普通人很少会见到那些巨大的电脑。对于一个新手来说，对付惯性、地心引力和爆炸的导弹显得有点手忙脚乱——尤其是当他们喝醉的时候。布什内尔的《Spacewar》克隆作主要是设置在酒吧里的，就在点唱机旁边。这是第一台真正的街机游戏，然而却是一次痛苦的失败。在进行第二次尝试时，布什内尔成立了一家叫做雅达利的新公司，他雇佣了程序员Al Alcorn，让他制作一款够简单的乒乓球游戏。

《Pong》的成功迅速传遍了全国，让布什内尔和雅达利得到了广泛的关注。所有的目光都聚焦在《Pong》的制作者们身上，包括媒体、娱乐产业以及一个叫做拉尔夫·贝尔的人。在好几年前，他曾经制作了一款与《Pong》非常相似的游戏，并且由消费电子行业巨头Magnavox生产发行。贝尔的发明是一部叫做奥德赛的家用游戏机，由于价格太高且营销不到位因而只获得了小规模的成功。贝尔将他的大半辈子都投入到互动电视型游戏的发明中，因此当雅达利凭借一款与他的发明差不多的游戏而大发横财时，他的满腔怒火可想而知。一场法律纠纷在所难免。

虽然布什内尔称《Pong》的灵感完全是他自己想出来的，Magnavox最后还是赢得了官司。不过布什内尔的理由并不是完全牵强附会的。被认为是电子网球绝对第一个版本的创造者威廉·海金波森就没有为他的发明申请专利，他认为如此明显的创意是任何人都会想到的。然而布什内尔的无辜声明却有一个破绽，因为他曾经参加过一个消费电子展，在该展会上Magnavox展出了奥德赛，而布什内尔也在该展会上试玩过其游戏DEMO。最后雅达利向Magnavox支付了一小笔授权费，显然，雅达利在这里捡了个大便宜。其后不久，雅达利的财富开始以几何级数递增。

剽窃与被剽窃

凭借他人创意而成功的《Pong》上市后，一大批竞争对手迅速跟进。全国各地充斥着各种复制版。根据当时的估算，雅达利生产的版本只占总体的十分之一。甚至苹果电脑的诞生也要归功于《Pong》——该公司的创始人所做的第一个突破就是在雅达利制作了一款叫做《Breakout》的游戏，而这款游戏就是《Pong》的变异版。有传闻说，Apple II之所以成为第一部彩色电脑，主要原因就是史蒂夫·沃兹涅克希望能够玩上全彩的《Breakout》。

克隆作品的疯狂爆发已经到了雅达利和Magnavox都无法控制的地步。布什内尔认为最



▲《Pong》的各种家用机版本。

好的办法就是站在竞争的潮头——这也是他掌控雅达利期间的第一理念。布什内尔决定创造一片全新的市场，于是《Home Pong》就这样诞生了。这部在当时看起来难以置信的设备让玩家可以在家中的电视机里玩到与街机一摸一样的游戏。这部游戏机有着合理的价位、令人难以拒绝的市场宣传，很快就成为超级畅销货，并成功创造了家用游戏市场。

《Home Pong》的成功自然也引起了各种电子公司的模仿。不过与其街机版不同，雅达利的家用机业务有其独特优势：它是始作俑者，后来者必须说服那些已经与雅达利合作的企业客户。还有一个重要因素是销售商季——《Home Pong》独自享用了整个圣诞商季！在对《Pong》的基本概念进行了几次换汤不换药的改良之后，人们渐渐厌恶了屏幕上弹来弹去的乒乓球。游戏业需要突破《Pong》的限制。不过即使是在30年后，《Pong》仍然没有被遗忘。1999年的《Pong：The Next Level》试图引入故事情节甚至人物发展。而在1972年，《Pong》是让人们开始认识游戏的传教士，它对于这种媒体的影响是无法估量的。

01 Spacewar

平台	PDP-1微型电脑
发售日	1962年
开发者	史蒂夫·拉舍尔
发行商	无

影响到的游戏

所有视频游戏

重大意义

- 第一款电脑游戏
- 第一款对抗型游戏
- 第一款开放源代码游戏
- 有真实的物理模型

起源

到大街上问问人们世界上第一款游戏是什么，他们十之八九会跟你说是《Pong》。这当然是有理有据的猜想：《Pong》的黑白画面和来来回回的乒乓球游戏方式就像游戏界的石洞壁画——你还能想到更原始的游戏形态吗？所以这当然就是第一款游戏，对吧？

然而，所有该媒体历史的学生都会很肯定地告诉你，答案并不是《Pong》。虽然真正的第一款游戏的身份至今仍是一个争论的课题，可以肯定的是，《Pong》距离第一款游戏至少晚了十年。这个身份模糊却至关重要的先锋是谁？有人说它是一款相当复杂的太空战斗模拟游戏《Spacewar》。确定世界第一款视频游戏的身份是一件费劲的事，因为答案会随着人们对视频游戏定义的不同而不同。不管多无聊，只要能控制屏幕上的物体就能算游戏吗？如果是这样，拉尔夫·贝尔在1950年代初做的那些无名作品才是真正的始祖。还有很多的证据显示《Pong》的前辈：1960年由海金波森创作的《Tennis for Two》才是第一款电脑游戏。

不管怎样，《Spacewar》才是毫无疑问的最有影响力的第一款互动电脑游戏，一款被广大早期程序员们受用无穷的游戏。这款游戏是一场数字化的战斗，两个玩家控制着小型飞船，在漆黑的太空试图消灭对方。与《Pong》的简单特征大不相同，《Spacewar》是一款复杂而细腻的游戏，与后来的《小行星》和《Descent》较为相似。这是一场单色的太空冒险，画面简单且没有声音——这简直是现代FPS游戏逼真3D世界的阴影，然而它却引入了游戏开发者和玩家遵从了40年的基础概念。对于这么早的一款互动游戏，这是一个惊人的功绩。这是一个编程学生在很难接触到电脑的时代里用了6个月的时间制作的游戏，在游戏中由两名玩家驾驶着搭载小导弹的两艘火箭飞船。控制仅限于猛冲、左转和右转，还有一个危险的、无法预测的超时空应急按钮用于紧急状况。所有动作都发生在一个屏幕中，屏幕的中央是一颗正在死亡的太阳，发出强大的引力拉拢着战斗者。聪明的玩家会利用太阳的引力场弹射向前——深刻理解牛顿物理学的人在玩《Spacewar》时肯定会得到不少实惠。

想象一下电影业直接从静态照片进化到《爵士歌王》（编注：第一部有声电影），或者托马斯·爱迪生的第一张唱片是巴迪·霍利（编注：天才摇滚歌手）的音乐——这就是《Spacewar》对一种崭新媒体的初次演绎。1962年初这款游戏刚刚完成时，它有着精确的银河星图、具备引力和惯性的真实的物理模型，宇宙飞船可以360度旋转。游戏中甚至还有一个超时空键，比《星际迷航》早了好几年。

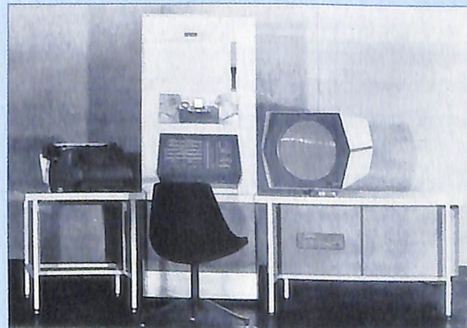
科学探索精神

虽然《Spacewar》从技术成就上来说是惊人的，创造了这款游戏的背景文化或许更值得一提。史蒂夫·拉舍尔被认为是这款游戏的缔造者，而最终成果是由一批与他同时代的人共同努力的结晶。学术用计算机在1960年代还是全新的领域，出于真正的科学探索精神，所有的发现和发明都会与广大计算机业同仁分享。程序员们不仅获准研究其他人的成果，他们甚至被鼓励在其基础上进行改良和加强。

拉舍尔的游戏原作设计是相当简单的。Pete Sampson在拉舍尔代码的基础上加入了一种叫做“昂贵行星仪”的子程序，使得背景出现了银河星图（“昂贵行星图”的名字是对早期电脑造价的调侃——这是一道在数百万美元设备上运行的简单行星仪程序）。另外一个叫做Dan Edwards的学生改变了太阳的代码，加入了计算其引力效果的子程序。

《Spacewar》是第一款开放源代码游戏，也是第一个免费程序。没有哪个制作者从游戏中获取经济利益。最后，游戏的代码被DEC免费赠送给所有PDP-1用户。《Spacewar》制定的原则至今仍被业界遵守，尤其是PC上的FPS游戏圈。现代FPS游戏在很多方面都是直接传承自《Spacewar》。他们都强调多人死亡竞赛、都有精巧的物理模型。一些最流行的FPS游戏也是聪明的黑客所为：《半条命》是基于高度改良的《雷神之锤》引擎，而在此基础上又诞生了《反恐精英》，而这款游戏又造就了庞大的业余程序员和设计师社团致力于MOD的创造，并且与其他狂热爱好者们分享。

世界最重要的第一款游戏居然被大多数游戏人群忽略，这似乎是一件令人羞愧的事，而游戏的制作者也没有得到历史应有的重视。然而这并不少见。有多少人敢说看过世界第一部电影或者听过第一张录音带？可以说，游戏是幸运的，它相对较短的历史已经被完全记录。《Spacewar》的精神长存于无数的现代游戏中，甚至可以通过某种JAVA程序玩到该作精确的模拟版本。《Spacewar》并没有被彻底忘记，它是滋生了整个游戏业的核心，只要人们还在使用电脑模拟与朋友的相互对抗，它的影响力将会永远继续。



▲PDP-1虽然在当时也叫“微型计算机”，不过与如今的电脑完全是两种概念。

游戏全天候
YOU XI QUAN TIAN HOU

立体补完计划

文 十六夜

最具代表性的EVA模型鉴赏

弹指一挥间，《新世纪福音战士》迎来了第10个年头。在这段已经能够用"很长"来形容的时间里"EVA"出现在了各个领域，相信没有哪位读者能说从未接触过这一题材吧。而在众多表现形式中立体化的模型无疑是最吸引人同时也是最能够体现个性的了，这里准备了3款具代表性的模型供大家，让习惯了二维世界的我们换一种角度重新审视"EVA"的世界吧！





绫波丽·礼服版

种类	手办
比例	1/6(165mm)
售价	10290日元
原型制作	SUZU
发售日	2005年6月
出品	Amie-Grand

隶属于ATOMIC-BOM的SUZU可以说是在众多制作EVA题材模型的原型师中相当有代表性的一位了。作为自己信奉的原则，SUZU认为只有"原创"以及"二次创作"才能最贴切地表达出自己对角色的理解，也只有这种方式才能将角色的真正魅力表现出来。在这款作品中我们看到的并不是一个面露痛楚、缠绑绷带的克隆体，而是能够表露感情、散发着活力的女孩。

熟悉SUZU的读者一定会感到眼熟，没错，其实本作是以前同造型的复刻品。当然一些部分是做了修改的，比如取消了上衣的袖子、将左腕的金属镯改成了皮带等，另外还调整了上衣的长短以及双腿的造型，使绫波看上去更显得活泼、自由与前卫。



绫波丽·转校生版

原型制作 龙人

不愧是龙人，只有他才能将人物的表情再现得如此生动，无论是怎样的"AT护墙"面对这样的微笑相信都会失去作用吧。除此之外，角色的造型以及服饰的制作（尤其是对羊毛衫质感的再现）都体现了极高的水准。



绫波丽·初期设定版

参考了最早的角色设定后制作的会场限定版手办。可以清楚地看到战斗服与最终采用的款式完全不一样（显得比较中庸，更接近"宇宙服"的概念），而人物方面最大的不同就是黑色的娃娃头，看上去称为"治愈系女主角"更为贴切。

原型制作 SUZU



明日香·D型装备

原型制作 片山博喜

造型、表情两手抓的作品。身穿臃肿的D型装备、即将进入火山执行任务的明日香现在的心情究竟如何呢？只要看看她那包含了羞、恼、无奈等感情的表情就全知道了。

与夏日最相配的末过于海边的少女了。原型师通过简洁清爽的泳衣以及传神的表情将一个活泼健康的女孩展现在了我们眼前。

原型制作 SUZU

明日香的暑假

明日香·礼服版

原型制作 SUZU

纤细的四肢、纤细的腰，在原型师看来所谓的"骨感"就应该是这个样子。与斋藤厚志的明日香相比正是因为身体比例的侧重点不同使得同一个人物有着截然不同的感觉，这也正是模型吸引人的地方。

物流·明日香·兰格蕾

相当罕见的题材，通过直观的对比我们能够清楚地看出两人性格上的差异。身体造型自不用说，表情方面的刻画也相当到位，绝对是不可多得的上品。

原型制作 片山博喜

绫波丽与明日香（幼年期）

斋藤厚志同样是一位对角色充满独到见解的原型师，单从这款新近制作的明日香中我们就能感受到他对传统的挑战以及对新理念的探索。作品的主题为"金属与触感"，为此无论是对战斗服弧面的处理还是整体的反光方面都做了大胆的尝试，而对褶皱的再现则充分体现出原型师的创造力。强烈期待正式的商业化推出。

种类	手办
比例	1/5.5(270mm)
售价	–
发售日	未定
原型制作	斋藤厚志











伊吹玛雅

原型制作 片山博喜

作为通讯员，虽然属于“重要NPC”，但伊吹的人气一点都不输给其他几位女性角色。这款作品中伊吹穿着便服盘腿坐在地上一边吃东西一边玩电脑，与在指挥部严肃、认真的形象截然不同。

赤木律子

原型制作 河合孝典

传统的才女型，在剧中可以看作是知性的代表，在人们的印象中“白大褂”自然是最相称的服装。在人物造型方面比较简单，不过这样也正好体现出律子冷静的性格。





葛城美里

原型制作 片山博喜

像葛城这样“傻大姐”类型的角色在动画中基本已经成为了标准配制，不过这款作品侧重于表现葛城作为成熟女人所独有的魅力。





渚薰

原型制作 河合孝典

作为使徒，薰在原型师眼中是希望与绝望的结合体。这款作品其实是之前同造型作品的改良版，最大的不同就是面部更加人性化也就是更加富有感情，如同看透一切般微笑着的薰站在那里注视着整个世界，在他眼里世界究竟应该是个什么样子呢？









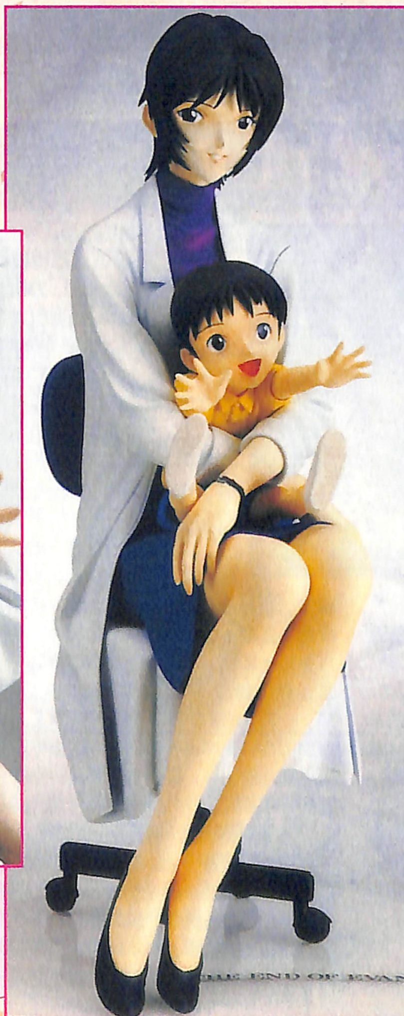
碇真嗣

原型制作 片山博喜

个人感觉这款碇真嗣无论是面部表情还是造型动作都是最忠实于原作设定的了，尤其是表情方面，在即将出击的真嗣脸上我们能够看到一丝迷茫与彷徨，他是在怀疑自己的存在价值还是对未来产生恐惧？









怀抱着年幼的真嗣、温柔微笑的碇唯是"母亲"最贴切的写照，正是这种能够包容一切的温柔影响着真嗣，使他能够在那混乱的世界中保持着自我、保护着周围的人们。

碇唯

原型制作 河合孝典



男类的美学

特别企划——反传统主角大集合

文 MONKEYKING

“反传统主角”……这个定义看来有些太模糊。那么，先来思考一下什么是“传统主角”，再来用排除法吧。

按照常理来看，传统主角一般要长得帅（虽然肯定不是最帅的），最起码要一看就是好人。年纪不可以太大，徘徊于未成年与成年之间微妙的年龄段最好。代表正义，单纯得无可非议的……嗯嗯……

真奇怪，最符合这个形象的，笔者脑子里出现的不是《DQ》、《FF》，却是“《伊苏》系列”的主角。《伊苏》是Falcom的老牌系列了，想必读者里没玩过的也听过这个名字。具体形象见下图：放射状的短头发+散乱的刘海（这种发型也被称为主角头，70%以上正统游戏外加大量H-GAME的男主人公都留这种发型，区别仅仅是H-GAME的男主人公会用刘海遮住眼睛），身着轻便型的骑士短甲（对于靠战斗混饭吃的RPG主角来说盔甲是冒险的必需品），武器一定是剑（冷兵器里的剑=热兵器里的手枪，是指挥官的标志）。人缘一定非常好，同时受到两个以上的女孩子喜欢（看游戏的海报图就知道了。主人公背后一定会有几个漂亮女孩子的特写，以此激起玩家为了爱而战的动力……），最后总是好人有好报，和女主角一起过上了幸福生活，等等。



基本上大多数游戏的主人公都是符合以上定律的，最多做了各种变形而已。与这种传统的主人公形象不符合，最好是有较大出入的，自然就是反传统的主人公了。

接下来，开始在自己的记忆里努力搜索，这么多年玩过的游戏里，有哪些主人公是可以成为反传统的呢？

最暴戾的主角



这个首推《战神》里的奎托斯。

排在第一名的缘故是因为这是新游戏，而且红得发紫。

首先，主角在形象上就跟美形无缘。游戏的标题画面就是奎托斯的大脸，凶神恶煞的眼睛，短胡子，而且是光头！（就算美式游戏里光头的主人公也不多见），虽说设定是斯巴达出身的战士，但怎么看也是一标准的北欧海盗形象（希腊？不不不，艺术之乡的希腊出来的战士也要美形得多）。不过说实话，看了太多年轻美形的主人公以后，这个壮年丑男反倒很能给人留下深刻印象。其实，不管再丑的脸，只要有一双深邃有神的眼睛，就能够立马跟丑角杂兵区别开来。奎托斯虽然貌丑，眼神依然是主角的眼神。

标准装备的武器也很反传统，两把北欧短刀，刀柄上连着长长的铁链，既可以当作短刀近战也可以像鞭子一样甩开来横扫一片，还能起到锚索的作用，用来拖拉许多庞然大物。这么古怪的武器还是头一次看见，跟阿尔戈斯战士那个装了铁链的盾牌一样都是目前仅此一家的。

然后，是性格反传统。这主人公一开始是以坏人面目出现的。站在一堆软弱的NPC人物里就像鸡群里的老鹰一样。而且是真的够坏，做起坏事毫不手软，哪怕会导致游戏被归入18禁也毫不顾虑（嗯，《战神》确实是18禁……）。不像很多日式作品里的主人公所谓的坏只是停留在表面上（比如平日里以色狼面貌出现，真正到了关键时刻就开溜的某侦探）。

为了拿到钥匙，奎托斯钻进海蛇的肚子里找到了被吞下去的船长，拿到钥匙以后便毫不留情地一脚把连呼“help”的船长蹬下去。船长绝望的叫声在深不见底的蛇肚子里化为回声，这一幕实在是印象深刻。不用多余的说明，直截了当地证实了这个主人公跟传统主人公的不同。

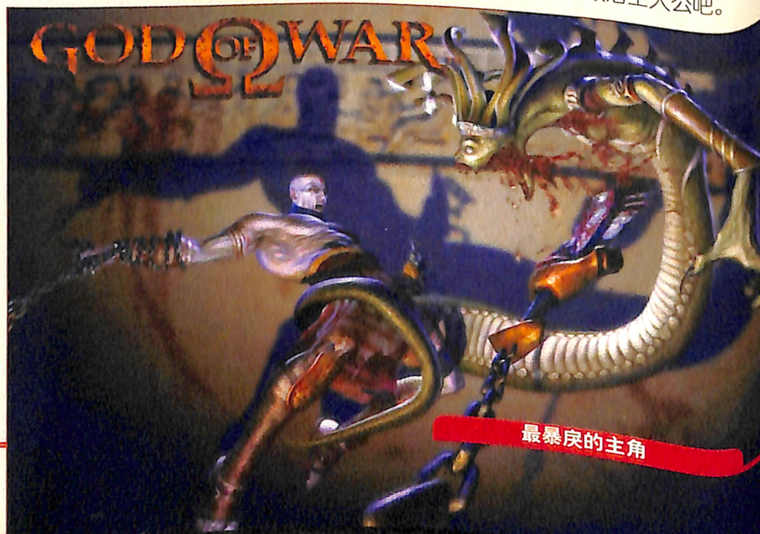
把船长踢下蛇腹以后，第二关开始的“摇床”也足够让所有洁身自好的传统型主角们目瞪口呆。暴力与色情都占全了。

当然，主人公终究是主人公，除了少数另类冷门游戏以外，毕竟还是不可能让主人公一路坏到底。所以，随着剧情的发展，奎托斯也慢慢转变了性格，最后洗清了罪孽成为新的战神，以好人终有好报作为令玩家欣慰的结局。从反传统主角的角度来说，后半依然走回了传统。

不过，由于前半部分的邪恶给人印象深刻，玩家更能实质性地体会到他从恶到善的转变。写到这里不仅想起了多数日式RPG里描写的可笑的“坏人”（典型例子如《FF7》的某人），全都是不懂享乐为何物，全身心投入到自己的邪恶大业，敬业精神可比原子弹科研人员的事业狂；对女人没有兴趣（大多数场合坏人的眼睛里跟本看不到男主角以外的人），虽然坏人经常捉去女主角或者男主角的妹妹等女性角色，但请放心，肯定秋毫无犯，女性角色在坏人手里比在玩家手里还安全。这哪里算坏人哦，根本就是十佳青年。比起这些所谓反角来，《战神》的奎托斯才真正像是反角。

其实什么东西都是一旦多了就不希罕了。所谓“反传统主人公”的出现，其实无非是大多数日式游戏对于角色的刻画还不敢越过某些传统罢了。

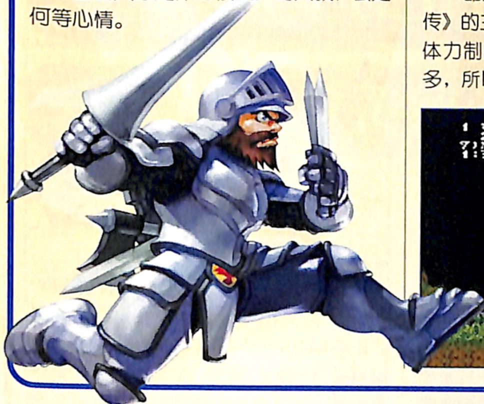
话扯远了，继续数落主人公吧。



最暴戾的主角

最猥琐的主角

老牌系列《魔界村》的主人公亚瑟。这个肯定可以算上。“身穿白甲手持宝剑的骑士，拯救被恶魔捉走的公主”，看起来是非常浪漫的设定，可惜主人公亚瑟长得一点儿也不浪漫——五短身材（一点儿也不美形的Q版），满脸大胡子的大叔，而且一受到敌人攻击就开始脱衣。想象一下——被囚禁的公主看见来救自己的人是个只穿一条内裤，手上拿着凶器，浑身毛茸茸（胡子浓密的人必定体毛很重）的大叔，会是何等心情。



此外，亚瑟在内裤状态下再次受到攻击就会立马变成一堆白骨，死得异常凄惨——哪里像现在的美型人物死都死得那么帅。虽然是Q版人物，白骨带来的“死”的印象还是很深刻地留在了当年还是小学生的笔者心里（成人看来也许是很滑稽的卡通画面，但在小孩子眼里可是没有卡通一说的），并因此对这游戏产生了恐惧感，从此再也没有碰过。

印象里死后变为白骨的还有《月风魔传》的主人公风魔。不过《月风魔传》是体力制的，主人公的能力也比亚瑟强得多，所以变成骨头的几率自然要少许多。



《魔界村》一向以高难度出名，很大程度就是因为主人公的贫弱。因此身为骑士，有个良好出身和美好结局的亚瑟，最后留给玩家的印象只是一个穿着内裤跳来跳去的变态大叔，也就不奇怪了。



以现在的主人公设计风潮来看的话，亚瑟这样的主人公简直不可思议。不过那个年代的游戏角色的确还没有美型一说（机能关系，能不能看得清脸还是个问题），现在看来，反传统的主人公其实只是反映了当时的传统而已。

和亚瑟一样属于早期主人公的是马里奥。都是矮小的大叔，不过这个已经是家喻户晓的人物因猥琐度不及亚瑟所以排在后面。想象一下，如果马里奥不是诞生在那个年代伴随许多玩家一起走过童年从而积累了足够人气，而是在今天游戏硬件已经足够发达，人物五官清晰生动的情况下华丽地登场的话，不知道有多少玩家会接受这个中年水管工大叔呢。虽说任天堂的角色塑造不是走美形而是走童趣路线，但童趣路线的话起码要足够可爱（就像耀西、卡比、皮卡丘那样），马里奥这样的大叔角色能够成功从而在一大堆美型角色里脱颖而出，实在也是抓住了时机和机遇。

不属于早期人物，长得比马里奥还要猥琐得多的主人公是瓦里奥，整个儿就是一马里奥的邪恶版、肥胖版，怎么猥琐怎么长。不过瓦里奥多少可以算是沾了马里奥的光，而且人气终究也无法跟马里奥、路易等第一批角色相提并论。

最年迈的主角

“《铁拳》系列”的招牌人物三岛平八。虽然三代以后就不是主人公了，但好歹在二代里当了一回主角。而且对战格斗类游戏其实很难说有什么真正的主角，从全系列的影响力和角色的知名度来看，其实三岛平八完全可以说是“《铁拳》系列”真正的主角。不玩“《铁拳》系列”的人未必知道现在铁拳的主人公是谁，但大都知道三岛平八这个老头子。（其实平八的儿子一八也相当程度上不同于传统的对战游戏主人公，不过平八更有代表性所以就略过了）



首先是外貌，二代时候的平八虽然还不是白发老头，但也不年轻了。不说跟RPG比较，跟其他对战FTG的主人公——《街霸》的隆、《KOF》的京、《VR》的结城晶、《GGX》的SOL BADGUY等人一比，就能看出完全不是一回事儿。传统格斗游戏的主人公往往很穷（都忙于修炼不善理财），平八则是三岛财阀的头子，集权力与财富于一身。到了《铁拳5》平八已经75岁了，依然活跃在第一线，是少数打破了“高龄角色必定只能当配角”规律的人物。

平八最大的特点还是“坏”。这个坏主要表现在对于权力的贪欲抹杀了亲情（虽然严格来说对于权力的贪欲并没有超出大多数反面角色的范围）。平八对于自己的父亲、儿子都冷酷无情，25岁的时候将父亲仁八赶下三岛财阀总帅的宝座，并将仁八囚禁了50年；对于儿子一八没有丝毫父亲的温情，导致一八长大以后有样学样也将平八打下了山崖，夺走了平八的权力。有着主角级别生命力的平八从山崖下爬了上来，又杀回去在铁拳大会里击败了一八，这次做得更绝，干脆将儿子丢进了活火山。到了孙子风间仁出生以后，为了获取一八和仁体内的恶魔化因子，平八继续召开铁拳大会，寻机对儿子和孙子下手。被囚禁50年终获自由的仁八、争夺财阀宝座的一八、复仇的仁，还外带一个养子李超狼……以三岛平八为源头，三岛家祖孙四代骨肉相残，不剩半点亲情。《铁拳》1～5的故事中心完全围绕三岛家的恩怨来展开，其他众多角色不过是陪衬罢了。

而处于故事中心，可说是真正的恶之源头的，就是三岛平八了。因此我上面才说——三岛平八才是“《铁拳》系列”真正的主角。

《铁拳》的结尾CG一向带有幽默搞笑的风格，这次《铁拳5》也不例外。用近乎卡通的夸张手法刻画了平八的无情——平八捕获了自己的老子仁八、儿子一八、孙子仁，将体内含有恶魔化因子，打不死杀不掉的三人绑在火箭上射向太空，彻底摆脱了对自己的威胁。看到这么夸张的一幕的时候，无论谁都会被平八的大手笔作风和彻底的冷血惊得目瞪口呆吧。

反传统主角虽多，但像平八这么彻底坏得无药可救的人物还真是不多。

最没主角样的主角

对了，说说《街霸3》的主角ALEX和《侍魂3·斩红郎无双剑》的主角绯雨闲丸吧。这两人入围的原因都一样——最不被当作主角的主角。尽管官方宣布ALEX是《街霸3》的主角，但实际上在游戏里看不出任何像主角的地方。首先格斗派别是摔角——一提起摔角，给人的印象总会是只穿一条短裤，身上的肌肉一块一块，扭打在一起汗水横飞的男人……事实上ALEX的形象也好不到哪儿去，虽然长着一张英俊小生的脸，但在游戏实际画面谁看得清脸，都看见粗壮的身体去了。

结果——尽管ALEX其他各方面都很传统，性格老实，长得也不坏，能力也对得起主角级别，但是坏在了摔角手这职业上。对于广大玩家来说《街霸3》的主角依然是隆和肯，这个名义上的主角就这样终究也只是停留在名义上。事实证明从来没有哪个相扑选手能够成为主角级人物（专门的相扑游戏例外），摔角手只比相扑好那么一点点。

顺便一提，同为Capcom





出品的一个早期街机摔角游戏《WWF摔角》，主角是个长得很像ALEX的金发青年，也是个摔角手（本来就是《WWF摔角》），可是玩那个游戏的玩家也没人注意这个主角，反倒是客串出场的哈格市长（《final fight》）使用率高得多。估计经过这两次教训，Capcom再也不会用摔角手作为主人公了吧……

绯雨闲丸也是类似的情况，名义上是《侍魂3·斩红郎无双剑》的主角（在片头动画里还专门给了个特写），长相讨好，实力也不弱，相比起无声无息的ALEX来说，在部分玩家里也建起了人气。但终究被盖在霸王丸的阴影下。这其实并不奇怪——对于侍魂这样气氛萧杀，真剑胜负的游戏来说，绯雨的肩膀实在是太瘦小了，不足以担当起主角必备的气魄。（何况看过《浪客剑心》的一定会发觉这绯雨闲丸就是个男性版卷町操）。

相比起这两人，《KOF》的主角转换就要成功许多。K'以比草雉京更加前卫（其实就是顺应主流）的面貌出现，较为顺利地接过了主人公的位置。果然外貌的美型是首要条件啊。

最没主角样的主角

最古怪的主角

让我们看看来自Capcom的这4个主人公：《马克西莫》的主角MAXIMO、《麻烦星人》的主角COSMI、《红侠JOE》的主角JOE、《P.N.03》的主角VANESSA。四人都只能说是部分反传统，加上出自一个公司，所以并在一块儿算。Capcom在主人公设定上还真是推陈出新啊……

《马克西莫》就是3D化以后的《魔界村》，武器从《魔界村》的投掷系变为了近战为主的斩击系，但难度也继承了《魔界村》的传统，在PS2的ACT游戏里算高的了。

主人公也跟亚瑟一样，为了救回被魔王捉走的未婚妻而战斗（其实根据前面的“坏人定律”，他大可不用那么着急的），甚至连亚瑟受到攻击后会只剩一条短裤的怀习惯也保留了，该不会是父子遗传吧？其实其他方面MAXIMO的确无可挑剔，身为一国王子，也是个美青年（不过由于画家的画风关系所以看不出来罢了），但只因继承了亚瑟的坏习惯，终究是跟美型无缘的了。

《麻烦星人》的COSMI，来自麻烦星球的麻烦星人。这个主角最大的反传统之处不是在于外形（外星人嘛，本来就该那个样子），而是在于——传统的主角都是替人解决麻烦，这位主角则是专门给人制造麻烦。

最古怪的主角



麻烦星球的规矩是：居民满3岁后就要前往其他星球进行制造麻烦的修业。只有通过了麻烦修业以后才能成为正式的居民，也就是等同于我们地球人的高考成考……果然是很麻烦。主角COSMI君此前在别的星球制造麻烦的努力连续都失败了，因此不得不前往难度最高的考场地球——据说这里居住着全宇宙最野蛮的人类。假如在地球制造麻烦失败，COSMI自己就有麻烦了——等同于高考落榜。

正如每年高考千军万马过独木桥，在地球上并不是只有COSMI一个考生。玩家应该体谅这个头细小的外星人——乍看是轻松搞笑风格的游戏，其实是个被逼到绝路的可怜人最后的一搏。联想到每年高考的残酷情景，就会发现这个恶搞游戏其实黑暗得很。

《红侠JOE》较为出名，熟悉的玩家应该不会少。

热血的青年为了救出被捉去的女友，进入银幕世界成为变身超人的故事。爱与正义的变身超人物语。

跟《麻烦星人》一样，《红侠JOE》也是卡通渲染、搞笑风格的游戏。最与众不同的地方也并不是外形（在一个全是Q版人物的世界里，Q版的主人公会给玩家正常比例的感觉），而是夸张搞笑加疯狂的肢体语言。由于战斗场所是银幕，所以要求战斗的表演性十足，主人公和敌人的打斗更像是表演和嬉闹。当然了，从人物画风到阴影处理，游戏的画面风格就是模仿美式漫画的效果，因此看起来有些傻气的动作也是制作者刻意为之。

实际上已经很久没有这样纯漫画风格的主人公出现了，这时期引导潮流的是但丁这类酷酷的主人公，JOE这样看起来傻傻的主人公（当然敌人也是傻傻的）相当另类。





《P.N.03》的主人公也非常另类。穿着像是《攻壳机动队》里的特种兵服装的女主角，居然是利用舞蹈动作来跟全机械化的敌人战斗。一开始看介绍还以为跟《太空频道5》一样是音乐游戏，后来才发觉似乎不是这么回事。而且敌人全是不懂得欣赏风雅的机械，也不是连歌都没听过的天鼎星人，不可能存在《红侠JOE》里所说的“敌人因为主人公的战斗动作实在太漂亮而被吸引了注意力忘记了进攻……”也就是说，没有看出对着机械跳舞的必要性。

而且，根据剧情设定，女主角（这游戏只有女性主人公）的父母被机械杀害，因而对于这帮机械的敌人怀着很深的仇恨——也就是说其实是以复仇为目的，而不是《DMC3》的但丁那样将战斗当作自我表演的舞台。那么在一群机械当中兴高采烈地跳舞就更奇怪了……总之，行为最古怪最不合传统的主人公里，《P.N.03》的女主角绝对可以算上一个。

最强壮的主角

究极的肉体美，美赛亚公司的射击游戏怪作“《超兄贵》系列”的两个主人公——阿冬和萨姆逊。反传统在什么地方，一看外貌就一目了然。

其实日语里“兄贵”只是类似于“老大”、“大哥”那样的敬语。在不懂日语的年代，受这个游戏的影响很长一段时期内我一直以为“兄贵”就是健美先生的意思。

这个系列也是相当有历史的作品了，最早是1992年PC-E上的第一作。可惜类型是射击类，所以一直不是很红火（始终觉得两个肌肉男只能用来射击有点浪费了……），游戏风格可以联想Konami的搞笑版《沙罗曼蛇》，所有版面里充斥着各种以爱与肉体为主题的搞笑事物，男人的吼叫与汗汗乱飞，某种意义上说是真正的“男性向GAME”。游戏系统很另类，没有机数或者HP，而是受到攻击会减少时间，时间为0后GAME OVER。通过射击得分和获取道具来增加时间。

最新的一作是PS2上的《神圣蛋白质传说》，这次玩家扮演的居然是来自圣地的“传说中的神圣蛋白质”，为整个银河的健美人士所垂涎的神圣蛋白质来到阿冬和萨姆逊面前自愿献身，但是号称“男子汉中的男子汉”的二人认为走捷径得到的健美不是真正的健美而拒绝了，并决定将神圣蛋白质护送回圣地。当然，整个银河的健美人士都闻风而动来抢夺这块唐僧肉，于是担当神圣蛋白质保镖的二人需要一路面对众多的健美对手……



对于国内玩家来说，PC-E相当陌生，所以相信大部分玩家知道超兄贵还是通过这两人在《梦幻模拟战2》里的客串。从《梦战2》开始加入超兄贵以来此后几乎每作必出，到后来弄得已经不像是客串，反倒成了理所当然的隐藏关之一了似的。

顺便附上两人的资料：

阿冬

年龄	1兆37亿岁	爱好	锻炼腹肌、悬挂。
身高	18尺	三围	103／62／93
体重	88公斤	爱好食物	咖喱
出场健美大会次数		2	
喜欢的类型		肌肉比自己更发达的人、好男人	

萨姆逊

年龄	1兆37亿岁	爱好	饲养鹦鹉
身高	18尺	三围	104／65／100
体重	91公斤	爱好食物	鳗鱼刺身
出场健美大会次数		2	
喜欢的类型		激烈与温柔兼备的人	

最强壮的主角



最邪恶的主角

最邪恶的主角

《phantom-kingdom》的主人公魔王ゼタ。本作是日本一SOFT出品的异色战棋游戏，从最初的《魔界战记ディスガイア》开始形成的一个系列。

魔王ゼタ外形还算美型，不过年龄已经过了常见主人公的阶段。身分是魔王(光这一点已经不多见了。印象里还有主角登场身分就是魔王的只有超任上的《DARK HALF》)，冒险的动机也比较搞笑，为了复原被自己破坏的魔界。(在这游戏的世界里魔王有许多个，各自支配各自的魔界，所谓魔王其实相当于地方领主)

魔王ゼタ某日得到预言说自己的魔界将会毁灭。为了防止预言成真，ゼタ出发寻找记载了魔界全部秘密的“全知全能之书”。找到书以后，书上写的却是“傻瓜魔王ゼタ因为自己的愚蠢而毁灭了魔界”。火冒三丈的ゼタ打算将“全知全能之书”烧掉，却引发自己的魔界和自身也被一同烧毁。结果ゼタ放弃了肉身，用最后的魔力依附在“全知全能之书”上，在其他魔王的帮助下开始了自己的复国之旅……

最颠覆传统的主角

SFC游戏1994年的老游戏《Dark Kingdom》，从设定上颠覆了勇者传统的主人公。

常见的RPG套路里，总会在敌方设定一两个实力强大地位也很高的家伙(魔王的左右手、四天王、八大金刚之类)。与主人公多次交手，有的还会因此英雄相惜而产生动摇，总之就是实力强大的敌方角色，突然转而帮助主人公一方(虽然基本都是剧情)的也不少。

《Dark Kingdom》的主人公就是处于这么个位置——从传统的勇者主人公的位置来看，他就是魔王军中多次交战过的强大的对手。

主人公为了复仇而加入了魔王军(自己居住的村子被魔法实验毁灭了，而能够实行这样魔法实验的家伙只能是魔王军的成员。所以加入魔王军，终有一天会找到仇人！这样相当想当然的理由)，游戏一开始就是魔王军的新兵入队考试(笑，还真是公开经营的魔王军)。

从一员杂兵打拼为握有一定权力的小头目，中间升级的过程跟勇者并没有什么区别。不过因为是魔王军，在魔王城里天天会遇到在其他游戏里相当于中BOSS的家伙。

最有趣的是来到勇者活动的区域。老百姓的态度全都非常冷淡，即使搭讪，话题也全是勇者大人最近怎么怎么了之类关于勇者一行的话题，跟勇者视角那种亲切的态度天差地别。

勇者一行也是非常传统的组合，勇者、战士、僧侣与魔法师4人经典PARTY。并且经常找魔王军的麻烦(理所当然的事？)。不久主人公就接到魔王亲自指派的任务，去打倒老是制造麻烦的勇者。这里很爆笑的一个细节是，主人公很谨慎地向魔王军的同伴打听关于勇者的情报，听到“勇者似乎死不掉”的传闻。再详细打听到情报是“勇者只需要付出自己所持金钱的一半就可以复活了……”。玩《DQ》等传统RPG过来的玩家都会明白是什么意思吧。

出发前的战斗会议上，参谋给主人公的建议是“最好伪装成当地的魔物……”也就是说，不是作为自称魔王直属精锐的中BOSS出场，而是混在随机遇到的杂鱼敌人里边出现……(不不，这游戏气氛很严肃的，完全不是搞笑游戏)仔细想想，对于RPG玩家来说这招还真毒啊……想象一下大量屠杀初级杂鱼练级的战斗中突然出现一个高等级中BOSS的情景吧。

主人公来到山谷里找到了勇者一行，可是不巧勇者一行正在BOSS战中(爆笑)，于是按照RPG的规矩，主人公只能在一旁老老实实地看了很长时间，等待勇者一行把BOSS地狱犬干掉，然后礼仪周正地作为BOSS连战出场。

这里有两种分支，如果战胜了勇者一行，剧情会是主人公体内的力量突然失控昏倒了过去。于是同伴拉着他撤退，放过了结果勇者一行性命的机会(从传统RPG的剧情来看很好理解。为了确保主人公不会死亡，再强大的敌人也必须给一个不杀主人公的理由)。失败的话剧情也会进行，主人公体内的力量突然爆发击倒了勇者，然后迅速撤退。不过考虑到小宇宙爆发一般是正义一方的专利，战胜的剧情更符合RPG传统。



随着任务的执行，主人公也逐渐混到了魔将的位置。后来为了完成进入结界山洞夺取邪剑的任务(事实证明大魔王每日也是很繁忙的，并不是坐等勇者的到来)一时和勇者一行合作。身为魔将的主人公居然掉进陷阱和魔王军的伙伴失散，同时勇者也掉进了这个陷阱。于是魔将与勇者不得不临时组队(这时的说明文是“勇者很不情愿地加入了队伍”)继续往山洞里前进。最后顺利完成任务，双方友好道别，也因此对于勇者产生了好感。

后来魔王军发生权力纷争，旧魔王和新魔王打得不可开交，魔王军也分为了两派各自支持一方。结果旧的魔王被杀，新魔王夺取了宝座。而这个新魔王就是主人公一直在寻找的，毁灭主人公家乡的凶手。于是主人公站在了勇者一方，一起打倒这个共同的敌人。

故事后半是RPG里常见的展开，从勇者的视点来看，多次交战中产生好感的强大敌人最后成为协力者，一同打倒最后的魔王。

最后的结局很令人郁闷：打倒最终BOSS以后，勇者一行自然是作为英雄被人们赞扬。主人公却由于魔力的暴走而精神失常，最后摇摇晃晃走在街道上被老百姓发现，被当作魔王的残余爪牙禁闭了起来。一直跟随他的女主角也下落不明，故事到此结束。

《Dark Kingdom》并不只是主人公设定上颠覆勇者传统，包括剧情也可说是离经叛道。

最颠覆传统的主角


最弱的主角

最弱的主角

想来想去，绝对是《尸人》的主人公，简直可说是弱到了离经叛道的地步。通常主人公总是有着可比圣斗士的生命力。不管受了多重的伤害，只要身边有足够的草药或者医药箱，一会儿就活蹦乱跳了。

即使是《生化危机》这类强调真实感的AVG游戏，BOSS战更是回复道具的比拼——比是BOSS的HP先耗尽还是玩家的道具先耗尽。其他类型的游戏就更不用说了。

《尸人》虽然类型也属于冒险AVG，却没有这类游戏必备的回复道具——因为根本就不是HP制，主人公连续挨上两刀或者一枪就立马仆街，没有任何靠药补的机会。如果主人公战斗能力强点儿，不让敌人近身那也无所谓，可是这游戏里的主人公一个比一个弱小，从小学低年级女生到70高龄的老头都有。而且其中不少人压根儿就没有武器，连一丁点自卫能力都没有。更要命的是主人公还经常得带着同样弱小的同伴一起行动。同伴被杀死了算GAME OVER不说，主人公的攻击也能打到同伴，而且立仆。

综合这些因素加起来，《尸人》的主人公完全可以算作史上最弱的主人公，弱到温柔驯良人畜无害。

今年要推出《尸人2》，估计这次主人公多少会变强一点儿吧……

最拟人化的主角



SEGA的《人面鱼～禁断的宠物》可说是典型的代表。

所谓人面鱼，就是一种长着古怪人脸的古怪生物。养在水缸里面，还可以通过麦克风和饲主对话交流。虽然外形看起来并不可爱，但也是需要用爱心去呵护的脆弱生物。充满爱心地去饲养，它们就会成长、交配（真的很不愿意想象长着这种脸的生物交配的情景）、产卵，后代继续进化。

虽然说是人面鱼，但外形并不是只有人面鱼身一种。根据饲主的培养，能够长出人面腔棘鱼、人面蜥蜴、人面青蛙等多种形态……顺便一提，浑身长着土黄色斑点的人面牛蛙实在是太太太恶心了。

虽然游戏类型是宠物育成，但光是人面鱼的那幅尊容就已经够惊世骇俗了，向想出这个点子的天才致敬。

还有SCE的《蚊》——主角就是蚊子。最普通的蚊子，嗡嗡地飞来飞去从各种不同的人身上吸血的蚊子。惟一特殊的地方是这蚊子不光吸血，还通过吸血来给人治病。被人发现了以后会引发战斗，被拍中一发也不会即死，生命力比小强还顽强的蚊子。



对象是一开始的老对手山田一家子，有老头有肌肉男有欧巴桑有年轻女性。化为蚊子在巨大化的女性身体表面飞来飞去，想必不少男性玩家都产生过不良的念头……当然，蚊子当作主人公就不那么普通了。不过在炎热的夏季PLAY时，听到电视机里传来蚊子飞行的声音会觉得身上奇痒难当。

其他虽然还有许多以动物为主角的游戏（如古惑狼、井上多罗猫），但共同特征都是将动物拟人化。也就是说这些动物除了外貌以外跟人类其实并没有区别，所以感觉不到动物性。因此游戏主体完全以动物面貌出现的，暂时只能想起这两个。

最拟人化的主角

最没有存在感的主角

《霸天开拓史》(Baten Kaitos，又叫鲸鱼肚子。向敢于大胆把Baten Kaitos直接音译为汉字发音的翻译者脱帽）是Namco发售，monolithsoft开发的卡牌战斗系统的RPG。

官方海报和游戏包装上，都大大地印着男一号Kalas的头像，包括形象、年龄、武器等等，怎么看也都是标准的男主角。结果实际游戏中玩家扮演的居然是个宠物式的不明生物。由这个古怪的生物来指导角色们的行动，角色们也经常拿一些问题来征求宠物的意见（听命于宠物的怪人）。

男一号Kalas游戏前半还老老实实扮演着传统主人公的角色，中途就见色忘义跟着一个萝莉跑了。而那个萝莉又是复活大魔王的幕后主使。于是女一号Xelha再次把主人公（宠物）弄出山，寻找四散的同伴，再把叛变的Kalas骂回来，最后一伙人再去打倒大魔王……

游戏评价不错，其他各方面都是很传统的架空舞台RPG，不过玩家＝宠物的设定还真是有够反传统。此外不知道有多少玩家会对于扮演这么个宠物产生代入感（有"姐姐！让我做你的狗吧！"嗜好的人例外）。



最没有存在感的主角

《烈火之剑》名气要大得多了。任天堂的王牌战棋游戏"《纹章》系列"在GBA上的一作。分为女一号リン和男一号エリウッド两个剧本。玩家扮演的是个落难旅客，手无缚鸡之力，只能作为军师帮别人出出主意、算算方向——这个被称为军师系统。光听起来似乎很帅："军师耶！"然后联想起诸葛孔明羽扇纶巾的潇洒，实际玩过以后会发现不过是个旁观者罢了。结果，游戏毕竟是战斗为主。所以设定上的主人公到底也只能是设定上的。要是不参与战斗的话就没有存在感。



《魔剑X》(含PS2移植版的《魔剑爻》)的主人公要特殊一些。直接参与战斗，但是依然没有存在感。这游戏是Atlus在DC上发售的一个系统很另类的ACT，玩家扮演的其实是一把有自我意识的剑（所以叫"魔剑"嘛），能够控制握住剑柄的人来进行战斗（所以看起来是个人在用剑，其实是剑把人当作工具使用）。魔剑能根据寄主的擅长兵器变为相应的武器形态，也就是说拿在赵云手里就变长枪，关羽手里就变大刀……剑本身并不能LVUP，所以为了提高战斗力就必须不断寻找战斗力更强的人类来作为寄主。因此游戏里所有的人类角色都不是主人公，即使处于剧情的主线，看起来完全是女主角的女一号，也可能被剑当作工具抛弃。

总之设定很异色，所以系统也很异色。玩家操作的人物可以不断地更换，惟一不变的只有人物手持的那把武器。

不过，虽说是持有自我意识，恐怕大部分玩家对于扮演一把剑还是很难产生代入感吧。因为这个缘故所以把《魔剑X》归入没有存在感的主人公第三号。

最禽兽的主角

《兽王记》里化身为各种猛兽战斗的主人公。人类形态就长得一点儿也不美型（就算是大叔，也有SNAKE那样的美型大叔嘛），变出来的动物也难看得很。

从狼、老虎、牛、鹰、龙、外星人什么都变。最搞笑的是胖乎乎的功夫熊，体胖如球还能用肥短的四肢发出各种功夫招式，外加带毒的臭屁攻击。虽说已经变身为动物，但做出这种行为的主人公真是很没有面子。

基本上各方面都不符合传统主人公的条件，人气不高也是必然的结果了。



最禽兽的主角

后记

基本上，以上就是这次抓头皮的成果，在笔者的印象里，其实所谓传统这东西也是随着时代变化的。各个时代有不同的衡量标准，过去的传统型主人公现在看来已经过于老气，现在流行的是带点反叛性格和少许坏男人味儿的主人公。等到这类主人公也成为传统的时候，又要开始寻找新的流行了。风水轮流转嘛。



飞鸟真同学大概就是目前最新锐的叛逆主角代表了吧？

谁边旧拾

光明祭

文 EGchina LYINGFORCE

——《光明力量》系列漫谈



2004年4月29日晚，我坐在电脑前，等待着某游戏的官方主页正式开放。窗外越来越幽静，我的心境却迟迟不能平缓。脑海中，很多情景幻灯片式地略过。

11年前，巧合般的接触了一个S·RPG，愉悦的村庄BGM瞬间吸引了我，此后那壮丽的战斗BGM在耳边徘徊至今；8年前高考备战，还剩最后几月，但一连好几晚，我一回到家便要开机玩一个迷宫RPG，玩到9点以后再开始做无数的模拟试卷，做到眼皮肿起而脑海中还是在想三个人的四级雷电战略；7年前的9月某日，我骑45分钟车从学校赶回家，就为了再次投入那场三个战场同时进行的战役，第二天早上再骑车赶回学校……

1997年年初某游戏的上市宣布了32位家用机之争的尘埃落定；同年年底那款背负着悲壮使命的优秀RPG；之后，从DC到PS2，从GBA到PSP，游戏界一如既往的斗转星移，缤纷喧嚣。在我沉浸于无数PS2游戏的快乐之余，我却一直在期盼一个经典游戏系列的最新作。这一等，便是七年之久。

谨以陋文，在《光明力量》十四周年之际，与所有钟爱“光明”的玩家共勉。SHINING无限，愿FORCE与你同在。

SCENARIO Ⅰ 轮回

这是一片美丽的蓝色大地，人类和半人马、翼人、精灵、矮人、兽族和睦地生活着。而在光明的极限之所，巨人、不死族、魔物们以其独有的方式生存着。两者似乎也能在一种相对平衡，最小限度的摩擦中共存，直到这种平衡被另一个种族所打破。这个种族的名字叫做“月之眷族”。

月之眷族依靠人类世界的怨恨、野心、膨胀的私欲而存在，不断进行着邪恶的召唤仪式，一次次地企图打开赤色的月之门，引导异世界的魔物，给人类世界带来杀戮和破坏，从而建立起他们所期待的混沌新秩序。轮回中，月之门曾经不断地被他们打开，人类世界因此经历了无数次的灭顶之灾。然而，每次战乱中月之眷族的阴谋最终总被一群特殊战士所粉碎。他们来自于各个种族，他们人数很少，他们在每次战斗中总是战斗在最前线，他们就是“光之战士”。

宇宙中，永远存在着光与暗的对立。人类的贪婪怨恨永远不会消失，所以月之眷族永远不会被彻底消灭。每当月之眷族发动新的灾难战争，光之后裔就会觉醒，继承他们父辈的光明之力，再次将邪恶封印。

最近的一次战乱发生在十三年前，人类世界的三分之二遭到了毁灭性的打击。幸存的人类，在仅存的光之战士带领下，终于击溃了月之眷族，并将其封印。战乱中，光之战士作出了巨大的牺牲。人们永远的将他们铭记在心。

一轮赤月悬挂在暮色之中，各地的魔物开始大量的骚动。这预示着，新的圣战又要开始。握起你手中的剑吧，光之战士们！



一章 光明与黑暗

1991年3月26日，SEGA推出了一部类似《巫术》的3D迷宫探索型RPG。虽然在日本本土反响平平，但是在欧美却获得了极大的成功，巨大的怪物和游戏角色、丰富精美的场景变幻带给玩家极大的视觉冲击，首批出货的30万套仅在发售当月就抢购一空，结果欧美地区的累计销量达到了60万套以上！成为最初在海外热卖的日本产RPG游戏。这部游戏的名字叫做《SHINING AND THE DARKNESS》，中文名字直译为《光明与黑暗》。这就是“《光明》系列”的第一部作品。从此，“《光明》系列”诞生了。



SCENARIO Ⅱ 新的圣战

雷之圣地的最深处，一名中年剑士在和一名面具剑士的对决中倒地。赶来的年轻剑士奔上前去搀扶。年轻剑士怒目而视面具剑士，而在这一瞬间目光从愤怒而转为惊讶：“哥哥？”面具剑士狞笑着挥剑刺向年轻剑士，中年剑士用尽最后的体力发动攻击，掩护年轻剑士。被打破面具的剑士一剑将身后的封印水晶击碎，转而在狂笑中消失。倒地的中年剑士说出了生前的最后一句话“犯下这错误的其实是我……你……一定要保护住最后两块封印水晶……”“父亲！”暴风雨在人类的痛苦哀嚎中越来越强烈，将年轻剑士的泪水冲刷进泥泞之中。

二 章 光明之父

加贺昭三《火焰纹章》，松野泰已《皇家骑士团》，崛井雄二《勇者斗恶龙》，阪口博信《最终幻想》……这些游戏业界最伟大的名字和缔造者被我们传诵至今。

日本TV游戏产业虽然市场容量不足北美的一半，却有着最多达400家以上大大小小的软件厂商。其竞争态势残酷程度比起战国时代有过之而无不及。如何选择追随未来的硬件霸主是困扰各大软件厂商的主要课题，往往有WARP等跟错班而郁郁不得志的，也有像KOEI等搭上顺风车而从此一飞冲天的。有这样的一对兄弟为了在TV游戏业的竞争中立于不败之地，演绎了一段戏剧性但又充满了艰辛的人间活剧。综观他们所走过的旅程，也可以映射业界这十数年来的风雨。他们的名字就是"高桥兄弟"。



哥哥名叫高桥宏之，1957年生于日本东京都的一个殷实家庭，大学毕业后在NHK电视台负责节目策划工作。弟弟高桥秀五比宏之小了5岁，自幼就对制作电脑软件有着独到见解，大学毕业后在某著名会社中担任系统工程的设计和管理工作。兄弟两人的性格截然相反，哥哥沉稳寡言而弟弟生性张扬，但是两人的兴趣爱好却有着惊人的相似。保龄球、欧美摇滚乐和电子游戏。

虽然兄弟两人最大的兴趣是玩电子游戏，但他们却并没有出现过以制作电子游戏为终身事业的想法，而1987年高桥宏之进入ENIX担任营销业务员的事件却成为了一种缘分。ENIX并非纯粹的游戏开发厂商，还兼营着文具、糖果制造等其他副业。社长福岛康博通过和高桥宏之几次亲切交谈后发现这个产品营销策划有着非常独到的见解，当即决定把他转到《勇者斗恶龙》制作组参与剧本策划工作。年届三十突然转行对宏之本人来说不辄是一场巨大的挑战，以他的年纪在ENIX的游戏制作成员中也属"高龄人士"，乐于尝试新鲜事物的高桥宏之还是很乐意地接受了安排。当时的ENIX可谓是精英云集，崛井雄二、中村光一、饭岛健男、内藤宽……无一不是日本业界的顶尖人物。这是高桥宏之飞速成长的时期，他从周围那些天才级的青年同事们那里学到了很多有益的东西。在高桥宏之的大力撮合下，刚走出大学校门的弟弟秀五也进入ENIX加盟FC版《勇者斗恶龙Ⅲ》的开发团队。

《DQⅢ》成为了FC史上最成功的RPG游戏，累计销量达到了380万本以上。高桥宏之对这个游戏的贡献有目共睹，他大胆提出强化战斗乐趣的思路，《DQⅢ》因此增加了前两作没有的职业系统，这种构想以后一直得以沿袭下去。

《DQⅢ》完成后ENIX的内部发生了不小的动荡，一些功成名就的老社员纷纷自行设立软件会社，如饭岛健男的PANDORA BOX等。中村光一在16岁时就注册了自己的CHUN SOFT，这个过去的一人会社伴随着ENIX和"《DQ》系列"的壮大而逐步成长起来。在内藤宽的劝说下高桥兄弟同时进入了CHUN SOFT共同参与《DQⅣ》的开发工作。《DQⅣ》被称为了精英的最后集结，过去的那些伙伴和新加盟的山名学、真岛真太郎等人一起再度创造了游戏业的神话，这个多角色的章节式游戏被称许为"《DQ》系列"中风格最奇特的一作。这时的高桥兄弟第一次产生了独力进行全新探索的想法，他们在内藤宽的再次怂恿下离开CHUN SOFT合资设立了有限会社CLIMAX并由高桥宏之担任代表取缔役，从此走上了坎坷的独立发展道路。



《光明与黑暗》是高桥宏之担任总策划的首部作品。仅仅是为了挑战，高桥兄弟和内藤宽选择了当时号称硬件机能最强的世嘉16位新主机MD作为开发平台，当时的世嘉对愿意推出RPG游戏的第三方软件厂商采取了积极协作的态度，特意成立了一个以高桥兄弟为主导的名为SONIC SOFTWARE PLANNING的制作小组(不是SONIC TEAM)，并提供各方面的支援。而本作的技术支援实质上是CLIMAX株式会社。

SCENARIO Ⅲ 画像 屠城

这是一个废墟般的城堡，而现在城中的主人则是一群复活的骷髅兵。城堡最深处的秘室中有一幅壁画。画中是一对年轻夫妇和怀中的女婴。13年前，城主夫妇的女孩身上出现了明显的月之眷族征兆。经历过祖辈教诲的人们，一旦见到婴孩身上显现出月之眷族的征兆，必须将其杀死以绝后患，无论对方是谁。城主夫妇拼死保护自己的女儿，而最终被愤怒的民众冲进官邸而杀害。之后，突如其来的雪崩，将这座城彻底毁灭。随后，便是各地的魔物骚动，13年前的战乱由此开始。画像中的男女就是城主夫妇，而那个女婴似乎就是13年前战争的根源……



三 章 众神的遗产

真正让"《光明》系列"大放光彩的是系列的第二部作品。1992年3月20日，《光明力量 众神的遗产》在日本上市。

该作品采用了S·RPG的模式，是高桥兄弟力图在任天堂同类似不朽名作《火焰纹章》基础上取得突破之作，本作的地图和战斗模式采用了酷似3D的构图方式，使得临场感极具迫力，将一个剑与魔法的古代神话世界真实地再现在玩家面前。故事虽然沿用了老套的光与暗两种势力的对决，但是诸多个性丰满的角色交织成一幕感人的史诗。战与火中穿插交织的友情、爱情、仇恨、背叛等林林总总让玩家久久无法忘怀。高桥宏之秉承了自己一贯提倡的"战斗乐趣"的思想，该作品战斗系统的战略性和趣味性都非常成功，各种职业的特征一目了然，玩家可以根据自己的喜好选择不同的角色作为培养重点来达到通关目的，特别值得称道的是制作者还采用了直观的图形让玩家能很快掌握该游戏的操作系统。

本作以其出色品质一扫前作在日本的萎靡之势，取得了一定的反响。不过该作更大的成功则是来自海外。1993年，SEGA将《光明力量》带到了美国。由于MD在美国的普及率远高于日本本土，SFC在美国市场上也从未有同类游戏推出。《光明力量》成为第一款打入国际市场的S·RPG。它是美国人见过的

第一款日式S·RPG，而且在当时RPG这种游戏类型在美国开始逐渐流传开来，习惯《龙与地下城》等战棋游戏的美国人对SLG也拥有天生的好感。《光明力量》适合时宜的推出受到了广泛欢迎，游戏在美国的销量达到60多万套，成为当时美国最为畅销的家用机RPG。

《光明力量 众神的遗产》成为MD中期最具代表性的名作，累计全球最终销量达到了80万套以上。



SCENARIO Ⅳ 悲之冰原战士

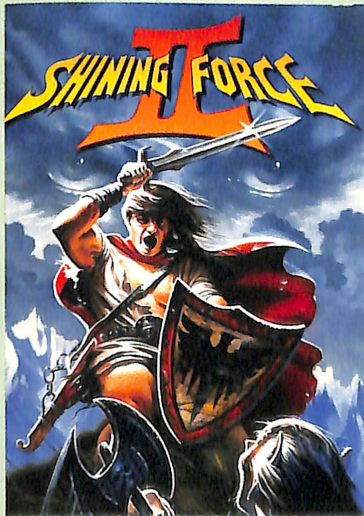
酒场门口，一个大个子白发大叔，边饮边喃喃自语中"现在的女孩子怎么都那么凶悍啊？"在他苍白的眼神中，偶尔可以感受到一种令人恐惧的犀利。他，就是冰之圣域护卫团原团长。三年前在一次平定战乱的战斗中，他亲眼目睹自己的妻子和儿子遭到魔物的残杀。而最大的苦痛莫过于当时自己就在百米之外，但是孤身一人奋战在群魔之间脱不开身。等他奋力杀出重围赶到妻儿面前，留给他的只有被利爪划过的血肉模糊之躯。



从此，一蹶不振的他辞去了团长之职，隐姓埋名生活在冰原之中。然而岁月冲涮不去一丝他心中的痛苦，终日借酒消愁。直到有一天，他遇到了宿命中的战友，一同踏上复仇之路。

四章 古代的封印 & 外传

生性圆滑善变的内藤宽在认真评估了当时的TV游戏产业的发展态势后确信世嘉MD将无法成为主流，坚持认为跨平台发展才是CLIMAX永保安泰之道，而高桥兄弟则认为背弃一向善待己方的SEGA是不道德的行为。《光明力量》的成绩斐然，却无法改变高桥兄弟与内藤宽彻底决裂的残酷现实。在双方陷入各执一端的僵局后高桥兄弟愤而退出了CLIMAX，而内藤宽接手CLIMAX的当月便立即宣布为任天堂SFC、GB等提供软件支持。



相比较跨平台发展后内藤宽和CLIMAX的如鱼得水，1993和1994这两年间无疑是高桥兄弟游戏制作生涯中的低谷。1993年下半年开始MD在全球范围都陷入了苦战，死守SEGA阵营的兄弟两人事业发展当然也同样大受打击。1993年10月1日发售的《光明力量Ⅱ古代的封印》是MD主机上个性鲜明的代表作品，无论系统、故事情节、声像效果等各方面都比前作有了很大飞跃，在人物设定方面还特意重金聘请了著名漫画家SUEZEN先生主持担当。本作的故事一改以往王子复仇记的俗套，所谓的光之英雄男主角不过是一个普通的青年城镇住民，集结在他周围的光明力量和魔王展开了殊死血战。游戏中登场的人物比前作多了许多，性格的刻画也更见功力，特别是通过引发相关事件而让同伴加盟这一构思更大大提升了了玩家的代入感。对同伴的能力采取了均衡化设计，一改前作强弱悬殊的状况。在战斗系统上针对敌方的AI进行了大幅度强化，高桥宏之颇为得意的把《光明力量Ⅱ》称为TACTICS RPG（战略型RPG）。SEGA为这款16M的年度大作投入了高额广告宣传费用，但是在拥有《DQ》和《FF》等超豪华阵容的SFC大作群挤压下《光明力量Ⅱ》在日本的销量并不尽人意，至于在该系列大受欢迎的北美市场也因为人设过于唯美而备受争议。

而在国内，本作当年受欢迎程度非常高，在MD玩家心中占据了重要地位。（如果本作能在PSP上复刻的话，则公德无量）

高桥兄弟领军的SONIC SOFTWARE PLANNING期间还为SEGA的八位彩色掌机GAME GEAR开发了"《光明力量》系列"的三部外传，限于硬件销量和机能等原因影响力相当微弱。

1992年12月推出外传第一部《远征邪神之国》。故事讲述光明力量初代结束20年后，主角尼克率领光之军势前往赛普勒斯岛解救安莉女王的危机。开发此部作品的时候，SONIC小组已经不再需要CLIMAX的技术支援。可惜受限于容量，村庄的部分被牺牲掉了。



1993年4月推出外传第二部《邪神的觉醒》，紧接在外传一的故事后，主角修与尼克联手对抗肆虐赛普勒斯岛的邪神伊欧姆。

1994年8月推出的MEGA CD版《光明力量 CD》是高桥兄弟首部CD-ROM媒体游戏，本作是根据《光明力量外传》前两部的故事脚本进行重新制作，被当时的许多SEGA游戏专门志评为MEGA CD主机必备的一款杰作。

1995年3月推出外传第三部《Final Conflict》。光明力量初代的主角马克斯封印暗黑龙之后，继续追击恶魔族的残党，却失去音讯。为了寻找失踪的马克斯，新的战争开始了……不只是相同的地名让人觉得备感亲切，伙伴中亦有不少正传一代人物的子代和正传二代人物的亲代。是将两部正传紧紧联系在一起的作品。（以上两作如果能在PSP上复刻的话，则公德圆满）



SCENARIO Ⅴ 解救羁留的双翼

打开监狱的牢门，出现在眼前的是一位美丽的女性翼人，她警觉的眼神望着打开牢笼的人，当她发现有人是来解救她的以后，显现出柔美与从容。而边上的另一位男性翼人则对解救他的人类充满的鄙夷的眼光。冲出牢门，展翅高飞离去。从空中传来声音"芙蕾娅，别和肮脏的人类浪费时间……"

芙蕾娅为她同伴的行为向众人赔礼道歉后，也展翅飞走。

肮脏的人类？WHY？

五 章 CAMELOT & 光明智慧

一直为非主流硬件制作游戏，使得曾经名动一时的高桥兄弟逐渐淡出了公众的视线，他们也认识到这一点的危险性，对于游戏制作人来说名与利往往是成正比的，宫本茂、崛井雄二等署名的游戏轻易便能有百万级的销量。1994年开始的TV游戏产业群雄争霸的乱世也着实让兄弟俩感受到机遇和威胁的并存，从3DO到SS、PS等次世代主机接踵登场，除了继续维系和SEGA的亲密关系，另外寻求发展方向也是未来的必由之路。

1994年4月4日，高桥秀五突然宣布脱离世嘉SONIC小组并组建了软件开发有限会社CAMELOT，秀五与索尼旗下的SCE签订了合作开发软件的正式契约，SCE方对这个出身原《勇者斗恶龙》制作团队的名人礼遇有加，把这个原SEGA阵营骨干的加盟视为一次不小的战略胜利。虽然在CAMELOT的成立公告上赫然写着代表取缔役高桥宏之的名字，宏之却向世嘉方面推说这一切不过是弟弟个人的"胡作非为"，他还率众加紧开发对应SEGA SATURN的3D A·RPG《SHINING WISDOM》(《光明智慧》)。



事实上这一切都是兄弟俩人苦心酝酿的变通之策。由于SONIC SOFTWARE PLANNING于SEGA的紧密联系使之无法与其他硬件厂商展开积极合作，另外鉴于过去死守SEGA阵营的信誓旦旦，使得如果突然转换方针必将引起内藤宽等同道旧友的耻笑。无奈之下高桥兄弟只得精心策划了一场兄弟分袂的闹剧，实际上SONIC SOFTWARE PLANNING和CAMELOT基本就是两个招牌一套班子，把SEGA和SCE两家都蒙在鼓里。高桥兄弟选择PS作为第二发展平台是经过深思熟虑的，他们对当时所有的硬件进行比较后发现PS是最适合于制作游戏软件的平台，SCE公关部门的积极配合的友善态度也使他们大生好感，另外SONY的赫赫威名也是关键砝码，两人最终决定为PS这个寄予厚望的新兴势力制作RPG游戏。

在过去日本游戏业界凡是曾经出身《勇者斗恶龙》制作团队的人都被称为"DQ锻造者"而享受着无上荣宠(饭岛健男制作的很多游戏都是挂着"DQ参与者监制"字样作为卖点)，即使ENIX本社的员工跳槽其他软件会社，《DQ》小组成员和非《DQ》小组成员间的待遇也有天壤之别。SCE对于能在招兵买马之初就能纳入高桥秀五这样的名人而深感欣慰，经过协商后CAMELOT制作的RPG游戏《BEYOND THE BEYOND》交由SCE负责发行。CAMELOT对参入PS的首作采取了相当认真的态度，《BEYOND THE BEYOND》充分体现了制作人力求突破的创新精神，淡化HP概念和组合连续技等构想从以往主流RPG的角度来看都是非常离经叛道的，为了体现高桥宏之所提倡"战斗乐趣"的特征，战斗中采用了独特的连打HIT系统(SCE以后自行开发的RPG大作《龙骑士传说》制作思路受此游戏的影响很深)。为了增加游戏的内涵，在游戏流程加入了过多的解谜要素而淡化了主题。所有的这一切都成为了日后玩家强烈抨击的焦点所在。在笔者的眼光来看，《BEYOND THE BEYOND》的风格与PS主机最初所吸引的人群也格格不入。但是这款似乎注定要惨败的PS首部正统RPG在SCE广告部门的巧妙包装下获得不小的成功，由女演员吉村美纪出演的15秒广告成为了一时话题，《BEYOND THE



BEYOND》的日语简称"ビヨビヨ"在青年人群中广泛传播，甚至出现了不知PLAYSTATION和《BEYOND THE BEYOND》而"ビヨビヨ"却能朗朗上口的奇特社会现象。11月15日发售的《BEYOND THE BEYOND》最终出荷突破了30万本大大超过了SCE和CAMELOT的预期，成为PS主机在1995年年末商战的主力产品之一。一直隐藏在背后的高桥宏之按捺不住寂寞而跳到台前，在《THE PLAYSTATION》专门志上高谈阔论一番，不过如此轻率举动却招惹了不小的麻烦。

Camelot株式会社：公司以亚瑟王传说里的皇城"加梅洛"为名，以建构剑与魔法的奇幻世界自诩。

1995年8月上市的《SHINING WISDOM》是SS主机上第一款光明系列作品。该作和A·RPG名作《ZELDA》传说异曲同工。解谜要素众多，而且动作要求相当高，后期的迷宫常考验玩家的操控精准度。但是由于是SS早期作品，在中国大陆接触其的玩家不多。

SCENARIO VI 忘却的遗迹

炎之沙漠的中部，有一座遗迹。相传当你历尽艰险进入其最深部后，可以与你最想见到的逝去的亲人对话。

少年剑士在遗迹中见到了久违的双亲，得知了一个令他悲痛欲绝的秘密。他知道了他三年前失踪的哥哥是被他十三年前失踪的义兄的灵魂所附体，杀害了自己的父亲，而大哥则是从小被父亲收养的月之眷族后代，本次复仇计划的策划者。

父亲问他，能否挥剑砍向自己的两位哥哥？



六 章 光明圣柜

SEGA方面对于《SHINING WISDOM》仅十多万的平平销量非常不满，当了解到CAMELOT的真相后对高桥宏之发出了措辞严厉的质询，同时中断了在SATURN专门志上原定的三回连续SONIC小组访谈特辑。而SCE侧在获悉高桥兄弟与世嘉阵营的紧密关系后也不禁产生了疑虑。一时间高桥兄弟陷入了进退两难的尴尬境地。高桥宏之充分发挥了自身的外交天才而挽危难于既倒，他一方面再三向世嘉方表明自己坚定不移的忠心，另一方面又与秀五拜会了SCE的高层福永宪一剖白心迹，磋商结果高桥兄弟的地位反而在两家阵营中大大提升，世嘉和SCE当然不愿看到他们就此被拉入对方的阵营，所以都采取强化合作的手法积极笼络。

虽然在外交工作中高桥兄弟极尽手腕，但是他们针对两大阵营的软件支持却完全一视同仁，在1996～1997年间制作的SS版《Shining The Holyark》(《光明圣柜》)、《光明力量Ⅲ》和PS版《大众高尔夫》都成为了脍炙人口的一时佳作，不过由于当时SS和PS硬件的境遇悬殊而导致游戏的销售成绩也大不相同。PS版《大众高尔夫》推出于1997年7月17日，起先并没有引起太大市场反响，凭借着SCE不懈的广告宣传和游戏的高品质才

逐渐升温乃至广泛流行，最终该游戏轻松突破百万销量而成就为SCE首个百万级大作。

1996年12月20日上市的《光明圣柜》是继承光明系列初代作品《光明与黑暗》的3D迷宫探索型RPG的进化形态。战斗中全新搭载了妖精召唤的系统，使得战斗模式更为洗练简洁。同时通关后的妖精全收集达成率又为游戏平添了几分别致。这部作品是SONIC和CAMELOT全体成员的心血之作，美伦美奂的3D构图在当时的SS主机堪称翘楚，高桥兄弟麾下的技术力和开发力在本作得到了充分体现！不过这部美式风格浓郁的杰作在日本并不叫座，反而在北美再度成为末路中的SS主机的最后辉煌。



SCENARIO VII 翼人族的怨之根源

远古时代，沙洲之王带领人民在这片废墟上进行开垦，翼人族给了人类最大的帮助。自此以后，人类和翼人族世代交好，结成了巩固的联盟。人类国王和翼人族长也成为了最亲密的朋友。

然而在最近的十三年前那次大战中，人类似乎背叛了翼人族。在一场大战役中，敌众我寡，而人类国王则带领人类士兵擅自撤退，导致了翼人族的全灭。翼人族中只留下两名幸存者——原族长的女儿芙蕾娅和本将成为新族长的克莱恩。虽然人类对于他们非常的关心照顾，但是克莱恩从此视人类为最卑鄙的种族，而芙蕾娅则相对的无奈地接受了这个残酷的历史。



七章 宏伟壮丽的光明三部曲

《光明力量Ⅲ》三部曲成为了高桥兄弟在世嘉硬件平台上的绝响，这部作品的故事背景定位在《Shining The Holyark》的十年后，通过三个不同立场的主人公的各自视点描绘出了一段耐人寻味的战争。在技术和系统上该作品都有许多值得称道的突破点，但是却无力挽回SS没落的悲剧命运。高桥兄弟在前两章完成后宣布脱离SONIC小组，而最终章《冰壁的邪神宫》实际是由CAMELOT继续完成的。

其中一二部的主角更是处于敌对的两方，不仅有着亦敌亦友的微妙关系，对同一事件的观感，更是大大不同。第一部以共和国和帝国之间，战争一触即发的情势为主轴。一切似乎是皇帝的计谋，但事实是否如此？第二部可以见到皇宫的权力斗争，皇帝、二皇子、中立国的总督、邪教团等各怀鬼胎，环环相扣。第三部则是最后承续圣柜之光，重心放在圣魂的两个极端，由和圣柜主角有着神秘联系的佣兵朱利安来展开的。三部曲之间的记录可以承接，主角在前部曲中的一些作为将直接影响到后部曲中的角色加入，剧情演变都多项要素。同时是否承接前部曲的记录也会直接影响后部曲中的角色变换。



本作可以说是高桥兄弟的智慧结晶。华丽的魔法和三段必杀技画面以外，本作中还加入了海战、城堡炮战、驯兽、驭龙、爱心支援系统，颇需一番周折的与盗贼抢宝战，更是为游戏增添了不少乐趣。而本作SLG系统的一大亮色就是分战场概念的引入。几个部队分别在几个战场上和敌人展开战斗，用波澜壮阔这个词语来形容，一点都不为过。

此作庞大而细腻的世界观设定、巧妙的剧情、丰富的人物，堪称光明系列的顶峰之作。

《光明力量Ⅲ》还有一个极其诱人的地方，除了三张游戏光盘外，还有一张非卖品光盘（PREMIUM DISC NOT ON SALE）。此张光盘如何获取？我想，离不开预约和特典两个词语吧。这张非卖品光盘所包含的内容，除了三部曲的OST外，最为诱人的就是其中包含的九场原创战役。敌人分别为三部曲中的强中强者及其不同组合。比如六个红衣卫同时出现等等。这是对于玩家队伍的一次最后的考验，或者干脆说这是对于购买了正版的FANS的一种奖励吧。目前，这张盘的价格已经被炒到了1000美元，作为FANS，一定觉得它值这个价。而在国内，当年这张盘更是极为罕见。

1998年初，SCE对相关业务提携会社进行了大幅战略调整，希望能将CAMELOT纳入旗下成为直属子会社，崇尚自由不愿雌伏于强者羽翼下的高桥兄弟当然不甘心就范，他们被迫重新开始选择新的发展道路。

与SCE绝缘几乎使得CAMELOT陷入灭顶之灾，对于高桥兄弟来说在TV游戏可以选择的余地并不多，SCE的敌人只有世嘉和任天堂。通过昔日与世嘉长达十年的紧密合作，高桥兄弟对该会社的情况了如指掌，他们目睹了当时世嘉内部中山隼雄、大川功、入交昭一郎等三大派阀势力的互相倾轧，认定世嘉已经无法在家用游戏领域有所作为，惟一还能够与SCE互争短长的仅有任天堂。

辗转二主之后，高桥兄弟似乎找到了最适合自己的东家——任天堂。1999年和2000年分别诞生了全球300万销量的《马里奥高尔夫64》和400万销量的《马里奥网球64》。短短两年间任天堂就增加了两个含金量极高的延伸品牌，而高桥兄弟和CAMELOT也名利双收，这正是名副其实的双赢局面。

而从1999年开始，《光明力量》彻底地消失在了FANS的面前，仅仅存在于心中的期盼之中。而惟一可以找到光明之影的游戏，就是日后在GBA上大红大紫的RPG《黄金的太阳》。玩过的人都知道，这其实就是3DRPG光明与黑暗的形态啊。可惜，她已经不再是SHINING家族一员了。



SCENARIO Ⅷ 牵手

当他睁开眼睛的时候，发现自己身在一片被光芒环绕的乐土之中。眼前一座小木屋，屋内两个小男孩正在问他们的母亲，哥哥和爸爸什么时候回来……

突然间，所有的光芒被黑暗所替代，脚下的乐土瞬间变成了一片废墟。对面，正是这位被爸爸带走数年的大哥。

握起各自手中的剑，兄弟俩白刃相见……

紧要关头，被附体的二哥终于挣扎着找到了自己的灵魂，指引弟弟的剑劈向自己，劈向这个附在自己身上三年的邪恶灵魂……

面具被粉碎，然而那邪恶的灵魂此时已找到了自己真正的躯体，站在受伤的兄弟俩身后冷笑着。

噩梦，似乎从现在才开始。

最后，刚刚回复自我的二哥替弟弟挡住了邪恶的致命一击，消失在光之尘埃中。最后的眼神，表明了一颗无奈的赎罪之心。

邪恶的复仇计划终于得以完成，一座黑暗的城堡，升起在曾经的光之圣地。激烈的爆炸，把年轻剑士震飞……

飞空艇上，少女焦急地望着这片被蹂躏的大地。她看到他了，一定要救他！因为他是她的全部。

再近一些，再近一些……少女的手在就要接触少年的一刹那，被气流震开了……少女不顾同伴阻拦，跳下飞空艇。用尽自己的魔力，牢牢的牵住了少年的手。这时候，最强烈的爆炸开始了。少年已经毫无知觉，少女紧紧的牵住他的手，用身体挡住了他受伤的身体……

这就是爱，伟大的爱。

一切都终结了吗？



八章 新世纪的光明之魂

1998年光明力量三部曲终结以后，随着高桥兄弟和CAMELOT转投任天堂，SHINING的传说和SEGA再见了。

惟一带给人们一丝希望的，是2002年3月的《SHINING SOUL》(光明之魂)，GBA上的一个可以多人连线战斗的A·RPG。和2003年6月的《SHINING SOUL II》一样，这样的游戏，已经不能引起光明FANS的共鸣了。



SCENARIO Ⅸ 艰苦的光之试炼

仅凭现在所掌握的光之力，是不能战胜完全掌握了黑暗之力的月之眷族的。惟有进行光之试炼。

在这片大陆上最深邃的洞穴中，接受了最古老也是最伟大的种族——神龙族的三次考验，光之战士终于掌握了最神圣的力量——光之力(光明力量)。

神龙问少年剑士，你得到光之力以后会不会用其来满足你的欲望呢？光之力和暗之力仅仅是一线之隔啊！少年沉思片刻后，更坚定的握紧手中的剑，向邪恶的最后城堡垒进发。



九章 暗龙复活，光明之泪

全世界的光明FANS从1999年开始的期盼，在感动了众神之后(笑)的2004年，终于有了结果。SEGA的《光明力量》新主页在4月30日终于开启。

带给FANS两个消息，第一个，很令人失望，即在GBA上复刻MD上的初代，加以附标题“暗黑龙的复活”。第二个，让人一时间摸不着头脑。将于年内在PS2上推出一部名叫《SHINING TEARS》的作品，根据介绍，本作是一部A·RPG。虽然《SHINING TEARS》的人设相当的唯美，世界观设定也具有一定的魄力。但是光明FANS不禁要问，我们期盼已久的《光明力量VI》哪去了呢？



不久后，SEGA官网马上给了人们答复。一个崭新的LOGO出现在人们的眼前：《光明力量NEO》。虽然字迹充满了神秘感，中间的标有SF字样的盾牌也给人以暗示，这是一部以FORCE命名的光明作品。但是，那个NEO作何解释呢？为什么不用以前那个非常帅气而充满魄力的SHINIHG FORCE的LOGO呢？

似乎一时间，SEGA将太多的不解带给了期盼六年之久的光明FANS……

2004年11月，《SHINING TEARS》上市了。作为一个光明FANS，居然没有第一时间去购买此游戏，而且入手后，也没有第一时间放入PS2仓内。直到有一天，通关《光明力量NEO》之后一月的某一天，突然想再去接触一下这作，魔法般的事件出现了，我迷上了这作“光明”，或许，是因为她的唯美令我走出了最初的太极图案的束缚，或许是因为她的卡通人形之外的成熟，或许是我对于现实的无奈，或许，这游戏本身就不错。虽然《光明之泪》和之前GBA上两作《光明之魂》一样，是一个吸引新时代玩家的A·RPG(此三作制作厂商均为NEXTECH)，而不是和光明FANS有着不解之缘的光明S·RPG，但其仍旧值得一玩再玩，虽然从各方面都有不少值得改良的地方，虽然，大部分《光明力量》的正统FANS会毫不犹豫地将其无视掉……

在反复经常的听保志总一朗为光明之泪演唱的主题歌《SHINING TEARS》之际，六年的期盼，归结到最后的希望，《光明力量NEO》！

SCENARIO Ⅹ 光翼人灭绝的真相

在光之试炼的最后洞窟里，人们知道了一个真相。

十三年前那场战斗，其实人类并没有背叛翼人族，而是翼人族的长老眼看形势危急，即使人类不撤退，也只能同本族一同牺牲在敌人的暗之力下。所以决定以翼人族最后之力来牵制敌人，让人类安全撤离，保持最后的光之力量。长老的遗书中写着，本族的族人，如果你们还有幸存着的，一定不要对人类抱有误会，一定要和人类一起，和这片大地上的光之后裔一起，将邪恶的月之眷族再次封印。

十章 新生的光明力量

2004年11月《光明之泪》上市后，光明FANS惟一的期盼便是这个新的《光明力量》了。在年底，官网上的十八张游戏画面图片让人们兴奋不已，因为从画面的内容以及所描述的场景来看，这最新一作光明力量将以绝美的画面展现在人们眼前。配合上经典的十字菜单系统，经典的战略系统，这是一个多么值得人期待的SRPG啊！

一个月后，真相再一次让FANS所无奈。《光明力量NEO》将是一个和《光明之泪》一样的A·RPG！只是画面及系统有所改观。这次的无奈，有时候常常转变为了一种怨恨。FANS常常会问，"为什么？"

冷静的思考一下，这个问题还是有答案的。综观如今的游戏市场，还有多少S·RPG能够为厂商所付出的心血所带来合理的回报呢？这是一个残酷的现实。游戏快餐化不无道理，然而快餐化下，原有的游戏结构势必作以调整。经典的日式S·RPG的生存之道太有限了。眼下除了《光明》的始祖——《火纹》还有所作为以外，《皇家骑士团》等老牌S·RPG已经很久没有动静了。如果不求新求变，或许缔造《光明》的母体——SEGA也要撑不下去了吧。

但是，玩家只想做FANS，玩喜欢的游戏系列，而不是去做一个理解万岁的消费者。更何况，中国大陆的光明FANS能决定些什么呢？世界范围里面现在还仅存多少光明FANS呢？还有多少S·RPG的FANS呢？或许有人会回答我：《火纹》和《泪指轮物语》会告诉你一切……顺便提一下，欧洲的《光明力量》同人网站做得非常敬业。

这就是一个现实，你可以说它是残酷的，也可以说它是无奈的，说它是必然的。就像本文所引用的SCENARIO中持有光之力的战士始终是极少数吧……（苦笑）

然而，在一个游戏还没有到手里之前，所有的猜测、分析，都不能作数。毕竟，是非经过不能随意下结论的，凭借经验，往往会栽在经验手里。所以，我还是在2005年3月24日那天，第一时间入手了《光明力量NEO》。

记得当天的感觉，和《光明之泪》上市那天完全不一样。只有期待，明知道它不是S·RPG，也充满了期待。或许，这就是FORCE的力量吧……

第一时间进行游戏，所见所感，已经不能用言语来简单诉说。

《FAMI通》给了它33分，这和我们游戏中所体会到的，也许是一致的吧。但是，这种复杂的快感，又怎能用简单的数字来描绘呢？

在期待真正的S·RPG《光明力量Ⅳ》的同时，我们尽情的触摸着这款《光明力量NEO》。透过这款游戏，你可以看到很多SEGA游戏的光影。DC上的《罗德岛战记》就是一个最显著的特征。尽管如此，本作还是一款非常优秀的A·RPG。



NEO的世界观在继承传统的光与暗之后，融入了更复杂的人性与轮回。世界上有真正的正义吗？这个问题没必要回答了。大战过后的人类一定带表着绝对的正义吗？月之眷族产生的根源是依托于人类的种种怨念。而这一种族其实就是人性不完美一面的集中实体化。

本文精选了十一段《光明力量NEO》中的片段(SCENARIO)，以此来纪念《光明力量》走过的这十四年，来纪念我们玩家这十四年所经历的风雨历程。

SCENARIO XI ENDING

在决战之际，少女离开了少年，来到了月之眷族的阵营。少年百思不得其解。这是为什么？为什么命运那么不公平？月之眷族夺走了我的双亲，夺走了我的两个哥哥？现在还要夺走我最心爱的人？

少女被最后这句话深深触及了内心，含泪向少年诉说其中的原委。原来，她就是十三年前那个城堡中城主夫妇的女儿，那个具有月之眷族特征的女婴。她的父母为了保护她，死在了愤怒的民众手中。

这些连自己也不知道的真相，是少女在忘却的遗迹中，自己的父母告诉她的。少女之后在战乱中被少年的父亲所救，带回故乡，细心抚养长大，并且封印了她痛苦幼年的记忆。

而少女在得知了这一切后，决定离开少年。因为，她不想把灾难再次带给自己所最爱的人。但是，现在她再次被少年真挚的爱所感动，决心和他一起，消灭罪恶的月之眷恋族，封印最后的月之力……



月之力的哥哥，最后倒在了光之力的弟弟的剑下。哥哥最终诉说了他的痛苦人生。幼年，和少女一样，他被人们发现具有月之眷族特征而被双亲遗弃。虽然被少年的父亲所收养，并且得到了善待，但这一切的一切在他得知少女的父母为了保护她而竭尽全力的时候，他的心理崩溃了。为什么自己的父母要遗弃自己？为什么她的父母要拼命保护她？于是，他利用他的月之力，发动了群众，杀害了少女的父母。同时引起了雪崩，召唤了怪物，发动了十三年前的那场灾难。这一切的根源，来源于简简单单纯粹的嫉妒……

战斗后巨大的冲击波将两人一起吹向宇宙，哥哥用最后的力量将弟弟送回了大地，弟弟诧异地望着他，他回答说，"我并不是为了救你，我只是想作为最后的月之眷族和我的城堡一起消失。"

弟弟回到了绿色的大地上，哥哥含着数年来第一次有过的泪水飞向宇宙的尽头。

终章 光明之路

从1991年MD上的RPG《光明与黑暗》到2005年PS2上的《光明力量NEO》，整整14个年头18部作品。光明世界在其中延续着，虽然有时候显得有点零乱，但只要深深品味其中的某部作品，你或许能体会到一种感觉，一种似乎只有细心玩过以后才有的温暖。或许你能体会到为什么要期盼六年，为什么期盼的终点前后又会有那么多波折，为什么《光明力量NEO》一上手之后，前后经历形成一种复杂的快感。这，或许就是FORCE的力量吧！

光明之路，从2004年开始，似乎被SEGA鸭子般的往前赶着，虽然有力量驱使是好事情，但是，拔苗助长未必是好事情。将一个品牌做滥掉，不仅对于该游戏品牌，对于玩家，对于厂商本身，也绝对不是好事情。

在《光明力量NEO》上市临近之时，在SEGA的官网上，人们有看到了两个新LOGO。这次，FANS不再以一种期盼的眼光去看她，而是以一种小心谨慎的，带有一丝不屑的心情去点击。或许，受过伤害，总会自发的保护自己的心灵吧。

一个LOGO名叫《SHINING ROAD，TO THE FORCE》。是一个手机联网游戏，类型倒是S·RPG，我们何尝不是轻松地笑一笑呢？

另外一个LOGO名叫《SHINING FORCE CHONICLE》，用的图形倒是光明力量的经典形状，CHONICLE的中文翻译是《编年史》，很振奋精神的消息！但是随后便知，这也是一个手机联网游戏，将于2005年内发行。

光明之路将何去何从呢？或许，我们不需要这个答案。我们只要在美丽的光之历史中穿梭，就足够了，或许，将来还会有比《光明力量NEO》更闪亮的星星让我们驻足吧！



速度背后的传奇

——伟大的赛车游戏和伟大的赛车文化

斑斓之书

文 孟波波

© Sony Computer Entertain...

近几年赛车运动在中国青少年当中的广泛兴起，我揣测直接原因可以归结于以下三点：1.F1中国站；2.《头文字D》的动漫电影；3.《Gran Turismo》(GT赛车)。《GT赛车》游戏对于大众的覆盖面虽不及前两者那么广，但如果将前两者比作是光鲜的广告牌的话，那《GT》就是貌不惊人称职导游，正是它将很多还在门庭外徘徊的人带入了轰鸣的赛车殿堂。

虽然《GT4》推出已经有相当的一段时间了，可是期间对于它的评头论足并没有随之时间推移而平息，反而因为同类型其他游戏的推出而不断被引用攀比；自从第一个赛车游戏诞生至今已超过20年，而最近8年来，《GT》游戏系列成为此类游戏的标杆，屡屡缔造赛车游戏的里程碑。对于要求甚高的赛车游戏玩家来说，游戏的真实性、赛道特性与车辆行驶时的物理特性是第一要素，娱乐性反而排到第二。Polyphony团队花费漫长的时间调校《GT4》游戏中的物理特性，甚至使用真实车辆在真实赛道中的单圈时间跟游戏中车辆在相同赛道中的成绩进行参照对比。

制作团体如此地煞费苦心，相信不止是使游戏日臻完美那么简单，更重要的是他们希望通过这样一种一丝不苟来传播赛车文化，游戏中的细节无时无刻不体现出传播赛车文化的作风，比如无处不在的文字说明：《GT》不仅是游戏，更是赛车的百科全书！然而，游戏中还有更多的故事因为商业上的版权壁垒而无法与玩家直面；现在，我就来为大家翻阅这些速度背后的传奇。

一、赛车传奇

除了游戏的真实性无人能出其右外，《GT》游戏系列的另一重要特色就是车辆选择繁多，且各种数据相当详细；前三代游戏较偏重于日本车的缺陷在《GT4》上有了改进。超过500款车型的车辆名单让没有机会驾驭历史经典车款的我们一尝宿愿，那怕只是在虚拟世界！在真实世界中若想将这些车都网罗在自己车库中，没有个福布斯全球富翁榜前几名的身家，是办不到的。而现在无论你是性能车迷、经典车迷还是改装狂热份子，都可以在GT中找到乐趣。(2005年3月9日发行的《GT4》欧洲版更增加了阿尔法·罗密欧 GT、奥迪 Nuvolari Quattro、大众Golf V R32、1993 Le Mans冠军 标致905等欧洲最新车款和经典赛车，也让推迟享受《GT》乐趣的欧洲玩家得到了一定补偿。)

赛车比赛的主角永远是那些叱咤风云的钢铁怪物，纵使你有再完善的赛事管理制度，再高明的赛事运作手段，再漂亮现代化的赛车场，如果没有性能卓越的赛车参加比赛还是不行的。所以，赛车的科技发展总是走在所有因素的最前端的。就我们所知《GT》之父山内一典本身就是一个十足的车迷，在他车库的总共六辆车中，最吸引眼球的当属那辆黑色的保时捷GT3。可惜那辆GT3不是山内一典所有车中最快的；据说他刚买了一部本田S2000，改装有碳纤维车身以及所有你能想到赛车配件云云；而他在《GT4》中更是收录了超过500辆各式车辆，其中相当一部分赛车是极具经典意义的。下面，笔者就将挑选10辆您理应试驾的经典赛车，聊聊它们背后的故事：(数据以游戏内容为准)

1.Mazda 787b

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
Mazda 787B	1991	MR	700
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	62	4782	830

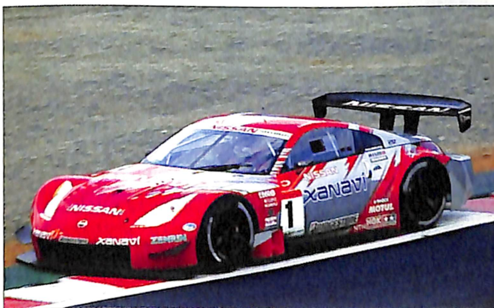


说到这款787B赛车，不得不提勒芒赛事历史上一个著名典故：1991年6月23日举办的第五十九届法国勒芒二十四小时大赛中，配置转子引擎的马自达787B赛车以黑马的姿态脱颖而出，在24小时内跑完三百六十二圈，击败奔驰、捷豹及保时捷等强劲对手，夺得冠军。马自达夺标的第55号赛车，是由马自达车队的韦德勒、赫博及加齐耳等三位车手轮流驾驶的，在赛程的末段，超越了一路领先的奔驰第1号赛车赢得冠军。比赛全程中，马自达车队的车况始终良好，未发生任何机件失灵或人为的碰撞。

马自达787B赛车是原787赛车的改良型，专为参加世界原型车大赛(SWC)而设计。搭配一具四转子式引擎，每分钟九千转时，可输出七百匹马力，在当天赛时的平均时速为205.3公里，也是当时惟一使用转子式引擎的赛车。在这场具有历史性的大赛中，马自达成为第一辆获得勒芒赛冠军的日本赛车，但不曾想到的是，这届比赛结束后，国际汽车运动联合会作出决定：从1992年开始，除排量3升以下的活塞发动机赛车以外，装其他发动机的赛车不准参加勒芒24小时赛，所以装有转子发动机的马自达787B刚夺取冠军就要被排斥在比赛之外。至此，在这项大赛中努力奋斗过十几年的马自达转子发动机，以辉煌的成绩为自己画上了漂亮的句号。

2.Nissan Motul Pitwork Z

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
Nissan MOTUL PITWORK Z	2004	FR	465
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	72	4625	1080



在刚刚降下帷幕的2004年度JGTC赛事中，首次于2002年夏天上市的Fairlady Z(350Z)全新车型(取代了之前创造出无数辉煌战绩的R34 SKYLINE GT-R)代表NISSAN获得了这个全日本最高等级的高速赛事的车队和车手双料冠军。35年所累积的优良传统，加上融合新时代的卓越性能，使得NISSAN 350Z在2004年日本最具影响力的高速赛事上大获全胜，NISSAN 350Z除了在今年的日本赛车界掀起一阵超级旋风之外，在全球Z系列跑车最主要的销售市场——美国，也同样热闹非凡。我们可以在很多新出产的好莱坞电影中看到其身影，可见其在北美的人气之旺。

3.Subaru impreza rally car 03

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
subaru IMPREZA Rally car	2003	4WD	300
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	60	4405	1230



抱着挑战世界的野心和憧憬，SUBARU在1989年成立了拉力车队，但开始的几年间一直战绩平平。直到1994年，SUBARU将当初新问世的车型IMPREZA投入到赛场中；当年，这部性能卓越的赛车便为车队确立了强者的形象，从而为来年(即1995年)，富士车队夺取车手、车队双料冠军打下了基础；1996年，IMPREZA又蝉联此称号；1997年，虽然车手麦克雷因以1分之差而失去年度车手总冠军，但富士车队仍旧蝉联了车队总冠军，这连续三年的彪炳成绩，为SUBARU在全球的汽车销售打开了新的局面，也为IMPREZA奠定了高性能车型的外在形象。之后的几年内，车队成绩总能够跻身三甲。2003年，彼得索博驾驶着游戏中收录的这款03版WRC赛车，勇夺车手总冠军，这再次印证了IMPREZA的优秀血统。

4.McLaren F1 GTR

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
McLaren F1 GTR	1997	MR	650
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	72.55	4924	1020



跑车什么样的价格算昂贵？法拉利的F360售价为18万美元，保时捷最顶级的Carrera GT卖44万美元，而当你听到我们要说的这辆麦克拉伦 F1 GTR的身价是100万美元时，是不是下巴都要掉下来了？

不错，游戏中就是有这辆百公里加速3.2秒！极速384公里的Mclaren F1 GTR的赛车版！也是1995年Le Mans二十四小时大赛GT组冠军。

F1 GTR和方程式赛车一样，整车使用昂贵的全碳纤维结构打造，这样的车身不但可以大量降低车重还能保持车辆的刚性，使得加速和制动反应更灵敏！麦克拉伦还借鉴了来自一级方程式的经验，运用顶尖的空气动力学，把风阻降低到最理想水平；引擎方面，它使用了宝马的6.1升V12发动机，马力输出超过600匹！虽然是一匹马力巨大的怪物，但是仍然被校调到异常灵活，无论是过弯，直线加速还是刹车，都表现得无懈可击！

5.BMW M3 GTR

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
BMW M3 GTR	2001	FR	450
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	49	4617	1350

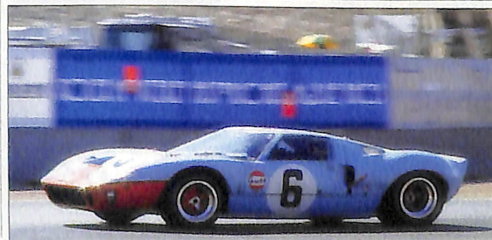


有玩家很好奇，为什么同为德国房车品牌，宝马并没有出现在德国房车大师赛的赛场上。其实，以前宝马也确实参赛过，但现在由于其公司策略以及赛事理念的变化；宝马房车的主攻方向已经变成了ETCC(欧洲房车巡回冠军赛)和耐力赛事。而参赛的正是这辆M3 GTR。它在赛事中表现出色，囊括了2004年度ETCC车手、汽车制造商和个人赛冠军三项桂冠，可谓出尽风头。

《GT4》游戏中同时收录了该车的街道版和赛道版，赛道版经由使用碳纤维车身体零件和部分内部设施，使得车辆的空重降到1350公斤。搭载引擎的动力输出达到450匹，比街道版高出100匹左右。即便如此，其单车造价仍然在25万欧元左右，并且由于数量极其稀少，更造成了有价无市的局面。

6.FORD GT40 69

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
FORD GT40 69	1969	MR	500
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	61.96	4293	998



说到《GT4》，就不得不提福特GT40，也不知道是车名讨了巧，还是制作人对其偏爱有加，它的身影不断出现在人们的视野中，游戏还将其各个版本、时期的车型一并收录。GT40是有着传奇一般的故事的，只有车迷才知道福特GT车名的来历：这款车由于车高40英寸而获得了GT40的绰号。

而福特GT40的真正传奇始于六十年代中期。它在1966年的勒芒比赛中击败当时的霸主法拉利取得了载入史册的囊括三甲的胜利，并接连四年在耐力赛中称雄。富有传奇色彩的福特GT赛车项目在1969年6月达到顶峰，获得了勒芒赛场上的最后一场胜利。七十年代到现在，人们通过用备件与仿制件制造新赛车的形式，力图维持对GT的痴情。

7.AUDI A4 Touring Car

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
AUDI A4 Touring Car	2004	FR	460
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	51	4800	1080



奥迪A4是我们再熟悉不过的车了。可是有人知道正是它的赛车版夺取了去年鼎鼎大名的德国房车大师赛的冠军吗？不过奥迪A4赛车版与我们日常驾驶的车型相比，几乎来了个大换血：外观、内饰、引擎，甚至连操纵系统都完全不同于原厂车，所保留的仅仅是原有车型的一点点标志性特点罢了。

奥迪A4 DTM是奥迪旗下3个车队征战DTM赛场的主要武器，它采用的是自然进气式V8发动机，排量为4升，最大输出马力约为460匹，最大输出扭矩超过500N·m。在这样的心脏驱使下，每当这个野兽从你身边驶过的时候，它不仅撕裂着你的耳膜，你的心脏也会随着它澎湃起伏，这就是世界上最顶级房车赛事中的一员骁勇悍将。

8.奥迪 R8

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
AUDI R8	2001	MR	608
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	71.43	4650	900



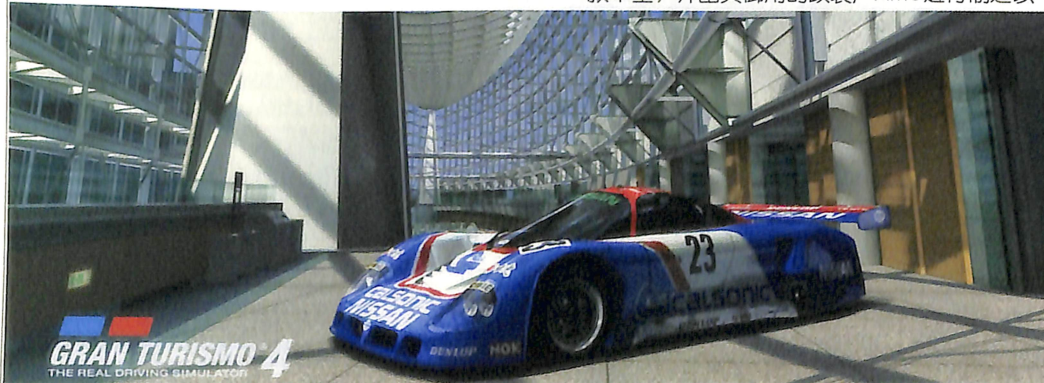
介绍过了奥迪的王牌房车，就不得不提它的另一个骄傲，连续四年称霸勒芒原型车赛场的R8。R8无可匹敌的可靠性令对手望尘莫及：迄今为止，没有任何一台R8的发动机在比赛中出现过故障。其赛车科技还被运用到了奥迪公司的许多民用车辆上，比如前面说过的A4。

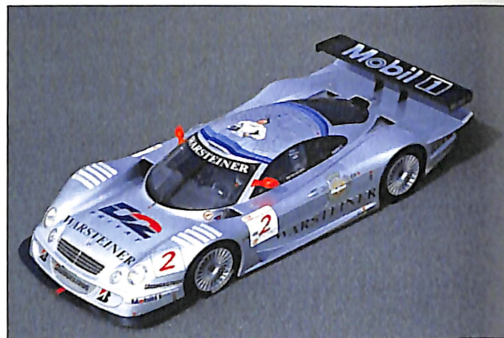
自2000年3月首次亮相于纽伯格陵24小时大赛以来，奥迪R8曾四次问鼎富有传奇色彩的勒芒24小时耐力赛；连续五届在纽伯格林赛道称雄，该记录迄今为止仍未被打破；在亚特兰大赛道举办的"小勒芒"赛上，奥迪R8同样成绩斐然。R8车手已经连续五次折桂美国勒芒系列大赛。加上最近在斯帕赛道1000公里赛上的再度折桂，奥迪R8已经成就了其参赛六十站以来的第五十次胜利。作为奥迪公司历史上最成功的勒芒车型， R8在短短四年的时间内以其卓越的性能创造了赛道上的奇迹。如今"R8"已经成为全球最为成功的勒芒赛赛车的代名词。

9.奔驰 CLK-GTR

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
Mercedes Benz	CLK-GTR	1998	MR 797
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	75.65	4855	1000

CLK GTR的生产计划起始于针对FIA GT赛事的比赛规则：车厂在投入GT1比赛之时，它的参赛车必须至少有一辆以此原理制造出来之道路版同型跑车才行。因此M-Benz便选定CLK这款车型，并由其御用的改装厂AMG进行制造以





及修饰工作，同时在1997、1998年进入量产。

1997年，由现役德国房车赛(DTM)冠军车手Bernd Schneider所驾驶的这部CLK-GTR，在FIA所举办的GT1比赛中，同时拿下了车手及车厂双料年度冠军，为CLK-GTR在90年代的赛车传奇故事锦上添花。这部由德国AMG改装厂所打造的流线、美丽，却又令人敬畏的赛车，搭载着一具出力超过700匹马力的V12型6升引擎，并配合6速序列式变速箱，以及一体成型碳纤维底盘；无论是就车子本身还是彪炳的战功，都是当今一时之眩。

10.Mercedes-Benz Sauber C9

名称	年代	驱动方式	马力(匹)
Mercedes Benz Sauber C9	1989	MR	940
	扭力(Kg.m)	车长(mm)	车重(Kg)
	81	4700	903



1955年发生的勒芒赛场的大惨剧致使奔驰车退出赛车运动很长一段时间，期间虽然有一些为私人车队打造的赛车，但是官方正式重返赛场还是通过了这辆索伯(Sauber)车队的C9赛车。1989年这辆赛车在参加的九项赛事中获得了八项冠军，其中包括了囊括当年勒芒24小时大赛的冠亚军。

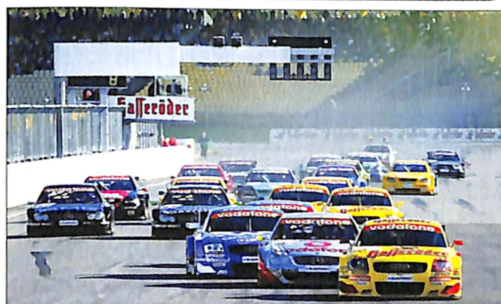
C9采用排量为5升的V8引擎，压榨出超过900匹的马力。但让人最为深刻的并不是这辆车曾经彪炳的战绩，而是其性能在本作令人窒息的S16中那淋漓尽致的体现。

在纽伯格陵这种漫长狭窄的赛道上，这种超强的赛车性能所带来的速度感是难以名状的。轮胎与地面不停摩擦，车身跟着上下颠簸，两边的景物飞速的向后倒退，很轻微的一个失误都能导致赛车失去控制。这种速度感和紧迫感在其他的赛车游戏中我还从未体验过。

二、赛事传奇

进入《GT4》的主模式"Gran Turismo"后，我们看见的是一张以各级各国赛事为主干的一张大地图，但千万不要天真地以为，这些都是制作人一拍脑袋凭空想出来的娱乐产物；其中大多数赛事都是有真实依据的，只不过碍于版权无法直接以这些赛事冠名。下面，我就着重挑出一些在世界范围内最具影响力的赛事为大家作介绍，希望大家在游戏时能够更加身临其境。

1. 德国房车大师赛DTM

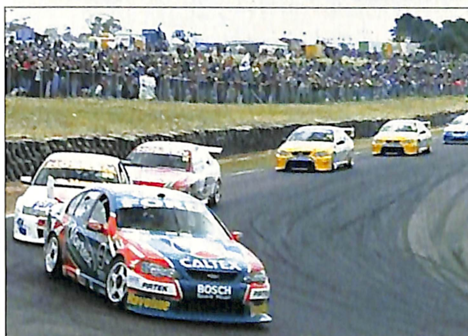


《GT4》中大地图的欧洲赛事中有一站德国房车大赛，这其实就是依据真正的德国房车大师赛改编的，并且所参加的车辆也都是货真价实的DTM赛车，其中更包括去年DTM的冠军赛车：Audi A4 Touring Car。

德国房车大师赛的德语全名是Deutsche Tourenwagen Meisters，简称DTM，它是举世公认的"最高级别房车大赛"，同时也是欧洲最受欢迎的房车系列赛。使用的都是常见的民用车辆(比如奥迪A4)进行赛车规格的改装后参赛。DTM赛事于1984年起源于德国，但同时也是面向全球的赛事。2004年赛季共在德国举办了六场分站比赛，另外四场分站比赛分别在葡萄牙、意大利、捷克斯洛伐克共和国以及荷兰四国举行，并且在2004年7月在上海的陆家嘴举行了一场表演赛。参赛车手也来世界各国，有德国，英国，荷兰，意大利，瑞士，法国，捷克，丹麦，瑞典及日本等车手而且，很多现任的DTM车手都是前任一级方程式的车手，例如代表奔驰车队的芬兰人哈基宁，欧宝车队的弗伦岑等。DTM大赛长久以来凭借这些特质确立了其国际地位：去年175个国家的电视台对这项"装上房车外壳的F1"大赛进行了报道。

尽管DTM不是国际汽联直接管核，但是筹委会成员拥有多年管理赛车的经验，加上几家著名车厂一直大力参与赛事，参与DTM大赛的汽车制造商奥迪、梅塞德斯－奔驰以及欧宝一直是大赛稳定可靠的支持者，在即将开始的2005赛季，英国汽车厂商罗孚也将加入到竞争行列中来。正是因为它们投入了最新科技究发的赛车及派出世界一流的赛车手参加比赛，使得DTM成为了全世界众多房车赛中的最高学府。

2. 澳大利亚V8超级房车赛



澳大利亚V8超级房车赛，英文全称为Australian V8 Supercar Championship Series。该赛事是从1960年的澳洲房车锦标赛发展而来的，迄今在澳大利亚已有44年历史。V8房车大赛创建于1961年，由澳大利亚V8赛事组织(AVESCO)在澳大利亚国内和国际两方面管理和运作，并成功地推动其发展。

V8房车采用澳洲产民用轿车的车身作为原型，每一支V8赛车队可以按照赛会的规定对车辆进行一系列改装，包括引擎、变速器、悬挂、刹车、轮胎等在内都有可能被重新调教和改装以便适应激烈的赛事。比起DTM赛车，V8赛车的造价要相对便宜不少，一辆V8的造价大概在300万人民币左右，而且赛车之间的实力不分伯仲，在比赛中，常常能看到3辆甚至4辆车并驾齐驱的场面。曾经还有一次24辆车冲过终点后，相互之间的差距只有1秒。

由于赛事规则允许合理的挤擦、顶撞和压制，赛车经常出现惊险的场面，使赛事充满刺激，所以在国外，V8赛车也被称为"疯狂赛车"。每个赛季，世界各地有200多万人到现场观看比赛，同时还向全世界114个国家与地区的7.5亿个家庭进行直播。今年，V8赛事更是来到了中国，在上海国际赛车场举行了一场分站比赛，让我们也亲身领略了疯狂赛车的风采。《GT4》中更是有多辆来自V8大赛的房车，玩家可以亲自驾驭体验火爆。

3. 国际气联GT锦标赛 FIA GT



在游戏中夺得DTM冠军后，会得到一辆二手价高达75万的奔驰CLK GTR赛车，这是一条快速赚钱的捷径；不过，重复这项赛事的时候，问题来了；比赛对手中常常会出现那辆奖品车CLK GTR，玩家们大呼冤枉，450马力级的DTM房车又怎么能和这辆700马力级的超级GT赛车同场竞技呢？

其实，当初奔驰公司酝酿这辆车的诞生是为了参加FIA GT大赛。

FIA(法语全称 FEDERATION INTERNATIONALE DE L'AUTOMOBILE)国际汽车联合会是全球汽车运动的监管机构，世界上大部份的国际级比赛都是它主办或监管的，其中最著名的是"世界一级方程式大赛 －F1"和"世界拉力锦标赛－ WRC"。但除了F1和WRC外FIA还每年主办很多其它车种和比赛形式的国际赛，在欧洲非常受欢迎，专为超级跑车而设的FIA GT锦标赛便是其中之一。它的特点就是，所有的比赛车辆都是来自于各个顶尖超跑厂商的改装赛车(超级跑车和房车一起比赛，难怪玩家怨声载道)。

GT赛车是美感和动力的完美结合体，保时捷、法拉利、兰宝坚尼、美洲虎等车厂都是在GT比赛中建立起它们的名声并让其产品成为世界各国人民梦寐以求的超级跑车。现在在FIA GT的赛例中规定GT赛车必须由可在公路上行驶的跑车改装而来，即每辆赛车都必须有其匹配的街道版发售。赛车以马力的大小分分为两个组别，分别是平均有600匹马力的Grand Touring组和400至470匹马力的Series Grand Touring组(N-GT)。

根据FIA规定，GT赛中的赛车队全都是私人车队，并不能接受车厂的经济援助，车厂只能出售车和配件、提供技术和物流援助。同时车厂不能只向一个车队售卖跑车，每个型号的赛车在每年第一场赛事至少要有6辆参赛，所以在比赛中我们能够看到各式各样、林林总总的厂商赛车，《GT4》中收录的比如奔驰CLK GTR、宝马Mclaren F1 GTR、道奇 Viper GTS R等都是曾经或者现在参加FIA GT赛事的赛车。

去年，FIA GT更是来到了中国的珠海赛道举行了其中的一站比赛。但可惜的是，FIA GT中的一些主力厂商因为授权问题并没有出现在游戏中，比如法拉利、蓝博吉尼、保时捷、马沙拉蒂等，这也是玩家们的心头疼！但这项比赛的内容无疑是最符合本游戏的定义的，即Grand Touring！

4. 全日本GT冠军赛 JGTC

《GT4》毕竟是日本公司制作的游戏，满目望去密密麻麻的日本赛车也就不足为怪；不过大



家在游戏中有没有注意到，很多日本赛车的名称后都会跟四个英文字母：JGTC。JGTC就是JAPAN GRAND TOURING CHAMPIONSHIP(全日本GT冠军赛)的缩写，这辆车就是参加大赛的代表车。

JGTC是每年由JAF社团法人日本自动车联盟所主办，巡回日本全国的顶尖赛事。2004年共计举行七场赛事，其中包括一场在马来西亚雪邦赛车场所举行的首度海外赛事。每场赛事结束之后，都会对参加的车队及车手给予个别的评分，最终将选出年度车队冠军及车手个人冠军头衔。 每一场JGTC赛事依照竞赛场地的设计差异，总共将绕行约250～500公里不等的距离。途中规定必须进入PIT一次，进行燃油补给及器材整备等相关作业手续，每一车队的所属二名赛车手也必须在途中换手一次。

全日本GT大赛在日本历史悠久，民众基础雄厚；我们熟知的头文字D兼职土屋圭市、织户学等就是多次GT大赛的冠军。并且其参赛车辆也都是出自各个厂商的普通市售车，所以很能引起民众的共鸣。JGTC赛车共分为二种等级，以车辆的最大输出马力值，区分为GT500及GT300二个等级。这些原本很普通的车辆，在相关赛事规则限制之下，被改装厂加以大幅度的改装调校而变成令人畏惧的怪兽。如GT500组别的NISSAN 350Z、TOYOTA SUPRA、HONDA NSX、FERRARI 550 Maranello等。 GT300组则是Mazda RX7等稍小一号赛车的舞台，有时候甚至有经过大幅改装的AE-86来参加300组的比赛。日本的各大汽车厂商更是将JGTC的赛场作为自己产品的展示舞台，以及和对手竞争的战场，恨不得在比赛中力压对手一头。Nissan的Skyline GTR就是凭借这多年在这项赛事中的优异表现而在日本车迷心中奠定了神一样的位置。

5.勒芒24小时耐力赛



勒芒(Le Mans)位于法国巴黎西南约200km处，是一个人口约20万的商业城市。在一年的51个星期中他都默默无闻，但剩下的那个星期却让这个小城闻名于世，那就是自1923年开始(1936年、1940～1948年除外)，每年6月都要在那里举行世界24小时世界汽车耐力锦标赛(World Endurance ChamPionship)，简称勒芒24小时耐力赛。

参加世界汽车耐力锦标赛的车型主要由运动原型车(Sports Proto type)，Grand Touring跑车组成；共有LMP1、LMP2、LMGT1、LMGT2四个组别。所有的赛车均同场竞技，然后按照不同组别计算成绩。

耐力锦标赛的赛程主要有1000km、1610km、5000km和8050km，以时间计有6小时、12小时和24小时；其中以1000km汽车大赛和勒芒24小时汽车耐力大赛最为著名。汽车耐力赛对汽车的性能和车手的耐力都是极大的考验，这是一项艰苦的比赛。勒芒大赛在世界范围内是最负盛名的，胜过其他任何耐力车赛，这是因为一般耐力赛只有500～1000km，而勒芒则有约5000km。不管勒芒的赛道多么艰险，也不管历史上发生过多少悲剧，每届勒芒大赛都在六月份如期举行。汽车厂商不惜耗资数千万甚至上亿美元，想在这项大赛中取胜，谁也不肯轻易放过利用这项大赛来提高公司声誉的机会。最近几年的勒芒赛场被奥迪所统治，其冠军赛车奥迪R8(被游戏收录)的性能和耐久度无出其右。

勒芒大赛对车手也是个极大的考验，FIA规定每辆赛车只准3名车手轮番驾驶，每人连续驾驶时间不超过4小时，主车手总驾驶时间不超过14小时。勒芒环行跑道(也就是游戏中的萨特赛道)全长 13.6公里，其中绝大部分是封闭式的公用高速公路，赛车在其三分之二的路段上时速达300公里左右，C组车一般只用3分钟半左右的时间就能跑完一圈路程。在跑道上有一段约6km的大直路(萨特II)，赛车在这段直路上飞速驶过，时速可以达到370公里。车手们在24小时的比赛中，总共约有两小时左右花在这条大直道上，紧张得令人感到窒息，哪怕是稍有疏忽，后果都不堪设想。尽管勒芒汽车大赛危险重重，但是由于它是世界上最重要的比赛之一，同时由于这项比赛给车手们的积分相当于其他世界锦标赛的3倍，因此不断地吸引着越来越多的赛车好手来参加。

纵观《GT4》世界，其中充斥着高性能的欧美和日本的勒芒原型赛车，其中有大家记忆犹新的S16教练车奔驰Sauber C9， 还有封面上以及CG中的GT40。更有大家流传甚广的二手车市黑暗四小强：丰田GT-One、马自达787B等。

6.世界拉力锦标赛 WRC

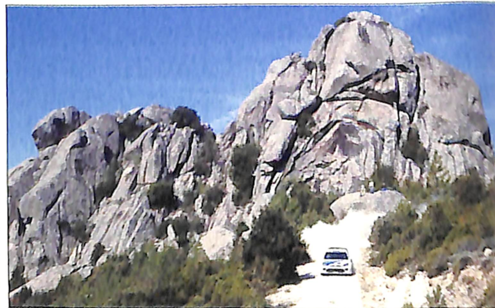
WRC是“World Rally Championship(世界拉力锦标赛)”的缩写。拉力赛一词取自英文



“Rally(集结)”，表示参赛车辆必须严格按照比赛规定的行驶路线，在规定的时间内，到达分站点目标并在规定时间内完成车子的维修检测。它和在赛道上的赛车不同，WRC需要转战全球各地，驾驶经过专业改装的量产车，战胜包括沙石、冰雪、柏油、泥泽、雨地在内数千公里的种种恶劣地形以成为最终的胜利者。而WRC“武装到牙齿”的战车、尘土泥水四溢的赛道、强劲的发动机咆哮声再加上近在咫尺的漂亮甩尾能让无数人血脉贲张，不能自已。

WRC的比赛规则十分详细，比如参赛车辆必须为各大汽车厂家年产量超过2500辆的原型轿车，同时对于赛车改装后的尺度、重量以及排量、功率等都有严格的限制。每辆赛车必须同时搭乘一名车手和一名领航员。车手只管开车，充分发挥自己高超的驾车水平，而领航员既要在比赛期间安排好一些生活琐事，而且还要在比赛时为车手指明每一天比赛的正确方位和路线，并在赛段里及时准确地提供前方的路况。世界拉力锦标赛同样是一项“烧钱运动”，每一台经过全面改装的WRC赛车价格都是天文数字，除此以外，车队还必须雇用世界最好的车手和领航员，以及整支完全职业化的维修工作人员队伍。

拉力赛主要分为两种：一种为由甲地出发，到达乙地结束的长距离马拉松拉力赛，比如国人所熟悉的巴黎-达喀尔拉力赛；另一种为每天行驶的方向不同但均返回同一地点、历时两到三天的系列赛事，每年在不同国家和地区举办数场或十几场，WRC便是这类比赛。1999年在北京北部怀柔县、密云县以及河北丰宁县山区举行的“555中国拉力赛”便是当年WRC的一个分站。但《GT4》中因为游戏的需要，把所有的拉力赛道设计成首尾相接的环形形状，其实这在拉力比赛中是很少出现的。



WRC让人疯狂的几个要素：

①WRC在各站比赛选择在世界各地的特色地点，高原、沙漠、山地、雪域，再加上穿越众多当地集镇、特色建筑，视觉感一流。《GT4》中诸如大峡谷、摩纳哥山地等赛道画面在游戏发售前就是让人叹为观止了。②与F1昂贵的票价不同，WRC不但不用买门票，而且可以自己选择赛段并站在赛道边上最近距离接近比赛接近赛车，自由度和身临其境的现场感远超其它任何赛事。这点，游戏中那些活动的观众一定让您影响深刻。③赛道中虽然车速高，但车辆始终沿着赛道上固定的线路平稳行驶，而WRC赛车虽然车速没有F1快，但是车辆驶过时会带起滚滚烟尘，而且还会出现跳跃、侧滑、冲水等漂亮场景，同一弯道不同车手的过弯表现也会截然不同，更具有欣赏性。④WRC赛车都是量产车改装，对于多数作为车主的观众而言，更容易产生共鸣，各种具体改装项目对于狂热爱好者而言也完全有效仿的可能。⑤由于路况的复杂以及赛道的漫长，WRC的悬念及意外发生率都远超赛道，让人感觉更加刺激和扣人心弦。

7.一级方程式大奖赛 F1

F1，这无疑是目前世界上影响力最大、关注人数最多、科技含量最高、竞争最为激烈、



成本代价也最为高昂的赛车项目。

F1就是Formula One的缩写，中文叫做一级方程式赛车。以共同的方程式(规则限制)所造出来的车就称为方程式赛车，而其中等级最高者就属F-1， 它在现今赛车领域所代表的地位就有如奥运会或是世界杯足球赛；目前F1共有10支参赛车队，每场比赛最多只有20位车手上场，每年规划有16至17站的比赛，通常约在三月中开跑，十月底结束赛季。每站比赛可吸引超过10亿人次透过电视转播或其它媒体观赏这世界顶级的赛事。今年(2005)F1的最后一站比赛就将在上海举行，整个赛季大幕也将在那一天拉上。

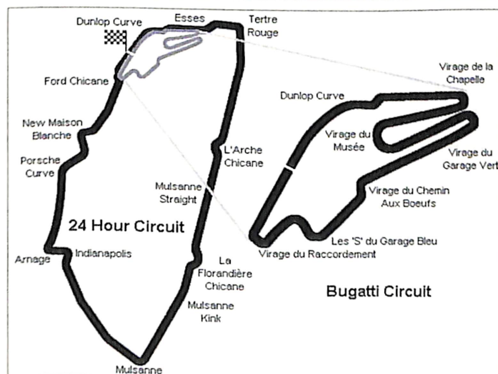
F1赛车比赛规则规定发动机排量不可超过3升。因此，供货商们竭尽全力想尽办法制造更接近这个标准的发动机。如福特 考斯沃斯 V10 CR2 的排气量就为2998cc，离最高限值仅差2cc。F1赛车的动力非常强劲，V10发动机可提供900匹马力以上的动力，相当于一般家庭用车，1.6升发动机马力的8倍多。另外，大部分普通轿车的发动机，每分钟最大转速也就是6000转左右。但F1赛车的转速，可达每分钟18000转，其活塞加速比子弹还快。令人惊讶的是，虽然F1赛车发动机的燃烧温度可达摄氏1000度，但在运转时却比普通轿车发动机机身温度还低。更重要的是，F1赛车的发动机非常小巧，离合器也只比成年男子的拳头大一点而已；高科技材料使得发动机变得很轻，重量往往不到100公斤。 这么小的机器，却能产生如此之大的能量。可能很多人都想把F1的发动机装到自己的车里。不过，想归想， F1发动机的百公里油耗要可是60公升阿！！而且是纯度极高的顶级燃油！

然而在本游戏中想要驾驶一级方程式赛车却是异常的困难，其首要条件就是要获得纽伯格林24小时耐力赛的冠军！各位，这可是货真价实的24小时耐力赛、不吃不喝在电视前鏖战一整天阿！就算用B-spec加速到三倍也要8个小时！拿到F1赛车以后就可以参加高级赛事中的方程式大赛，这几乎是照搬了现实中方程式大奖赛的比赛模式和规则设定，特别当你驾驶着方程式赛车行驶在游戏中那几个F1赛道上时，完全有可能产生正在看直播的错觉。

三、赛道传奇

除了赛事，游戏中的各个著名赛道也是为玩家们津津乐道的，试想平时那些只有在电视转播上才能看到的著名赛道，我们竟能驾驶着自己的爱车在上面尽情飞驰，真是一种三生有幸的感觉！这次，我们就从全部50条赛道中选出四条最具代表意义的为大家推介。

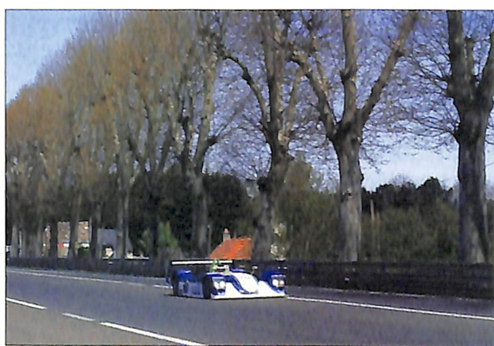
1.全天候考验：萨特赛车场



这条赛道其实就是举行大名鼎鼎的勒芒二十四小时耐力赛的地点：

勒芒赛道曾3次改变设计，最初的赛道建于1923年，呈三角形状，包括3条长直道和3条U形弯道。从勒芒到MULSANNE到ARNAGE然后再回到勒芒 ，全程近18公里，其将当地的高速公路和街区公路封闭成一个环行路线，路面由沥青和水泥构成。1932年进行了改造，一些直道被改成了高速弯道，长度也缩短为13.6公里，使赛车的操纵性上升到与动力性同等重要的位置。除了几次小变动外，此设计一直延续到1972年。在这期间，美洲虎，阿斯顿-马丁和法拉利等车队都曾在这条赛道上夺冠。尤其是法拉利车队，曾于60年代连续6次取胜。1971年大赛中，参赛的近20辆法拉利和保时捷917赛车都跑出了每小时370公里的速度，观众人数高达30万，使该赛道道达到了辉煌的顶峰。该赛道在上世纪60年代后期开始承办摩托GP大奖赛，其赛道就是图中从大环路中抠出来的那一小部分。但是1995年，西班牙车手阿尔伯托-普格发生严重事故使这条赛道一度从赛历上消失。直到2000年，赛道的安全状况得到改善后，才重新回到世界摩托车大奖赛。

在游戏中我们能看到赛道两旁古老的农舍所构成了那一道独特的风景线。有趣的是早期跑道两旁是不设护栏的，人们可以在路边的露



天咖啡馆边喝咖啡边欣赏从身边以350公里的时速飞驰而过的赛车。但在1955年在该赛道上发生了赛车史上最悲惨的撞车事故：7月11日的勒芒24大赛上，皮埃尔-莱夫赫(Pierre Levegh)所驾驶的奔驰赛车在大直线上失控冲进人群之中，造成81人死亡、数百人受伤的惨剧。奔驰车队决定退出所有比赛，7月11日成为赛车运动史上最黑暗、最悲惨的一天。然而，当时年轻的车手们都梦想赢得勒芒大赛，而不是一级方程式的比赛。

1972年，出于安全因素对勒芒赛道进行了整修，加装护栏和钢丝网，而赛道最大的变动

就是在那条6公里长的大直路上加上了两个减速弯，使得比赛的最高时速有所降低，提高了安全性。不过，《GT4》对这改动前后的赛道都有收录，在不需要关心安全的游戏中，大家可以尽情狂飚。总的来说，勒芒赛道是一条难度较高的赛道，有些弯道甚至都需要调到第一档才能过去，过弯要求刹车要晚，加速要快。而赛道最后部分也是考验车手的关键区域。这点我们在驾照考试中有深刻的体验。

2.亚洲F1圣地：铃鹿

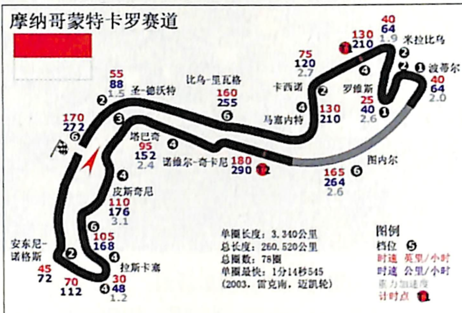


日本SUZUKA铃鹿赛道对亚洲车迷来说有其特殊的意义，在没有马来西亚赛站之前，日本GP是F1大赛在亚洲惟一的一站。从1962年成立至今已有超过40年的历史，以车辆测试为设计目标的铃鹿SUZUKA赛道，其最大特色就是赛道狭窄，且高速和低速弯角兼具，是一个技术型的赛道，对车手技术及车辆都是很高的挑战！

在这里举行的日本大奖赛从1987年开始成为F-1的一站，最近几年FIA常常将日本Suzuka排在赛程的最后一站(2005年最后一站是上海站)，而且通常年度冠军都会到了这一站才会分出胜负，所以往往是赛季中最精彩的比赛之一，甚至会因为争夺年度冠军而发生的意外，其中最为人津津乐道的莫过于塞纳和普罗斯特两人间的恩怨情仇：1989年10月日本站的比赛中，由于胜负将关系到两人谁能夺得总冠军，争夺达到白热化的程度。比赛第六圈时，普罗斯特赛车领先进入弯道，而塞纳的赛车径直冲上普罗斯特的赛车，顿时两辆赛车瘫痪在赛道旁。这次撞车，使塞纳失去了夺得本赛季总冠军称号的可能。

成立于1962年的Suzuka铃鹿赛车场，坐落在大阪与名古屋之间，在东京的西南方约320公里。这条日本第一也是惟一的F1赛车场，而紧靠在赛场边唇齿相依的则是本田技术研发中心，平时更是本田的测试赛道，所以说这里是本田车队的主场一点都不为过。除了赛道本身，这一地区更是由停车尝酒店、露营区、游乐园、精品店等单元所组成，规划的相当完善。特别是紧邻赛道的赛车主体公园，我们经常能从背景内看到巨大的游乐设施诸如过山车、摩天轮等。这也是相对其它赛道来说一项非常特别的景致。

3.宫殿赛车：摩纳哥蒙特卡罗赛道



勒芒24小时大赛、美国印地500大赛、摩纳哥蒙特卡洛拉力赛、摩纳哥蒙特卡罗F1大奖赛被并称为世界四大知名汽车赛事，而其中在摩纳哥的蒙特卡洛所举办的汽车赛事就占了两项，可见蒙特卡罗赛道与赛车运动的渊源之深。而游戏中的这条名为蔚蓝海岸的赛道正是不折不扣的举办F1大赛的蒙特卡洛赛道。

摩纳哥大奖赛是一个具有历史性的赛站，同时它也是一级方程式中最具传统的赛事。赛道被设在了蒙特卡洛那奢华的街道上，并拥有F1赛道中最慢的弯角和惟一的隧道，在过去了的半个世纪以来，这个赛道的模样几乎没有改变过，它是F1赛道中最具挑战性的赛事之一。

摩纳哥赛道的单圈长度仅为3.357公里，它是17条F1赛道中最短的，以狭窄、多弯、超车困难而闻名于世，车手在这里取胜的关键在于必须安全地通过第一个弯道，否则他就要准备好走路回家了。车手竭尽全力在排位赛中获得最好的成绩，因为事实上，这是一条基本不可能进行超车的赛道。

摩纳哥大奖赛首次亮相是在1929年。于1950年这条赛道第二次回到了赛程表中，比赛中十辆赛车在第一圈就发生了混乱的相撞事故。传奇车手阿根廷人方吉奥最终赢得比赛。这个由街道临时组成的赛道并没有其他赛道那么大的缓冲带，但由于车速慢，所以在这里比赛仍然是较安全的。然而并不代表事故少，这里是全世界事故最频繁发生的赛车场之一，经常出现只有几辆赛车完成比赛的情况。2000年的比赛只有8辆车跑完，1999年因为雨天关系仅有6辆车跑完全程。这还不是最离谱的，在只有16辆赛车参赛的上世纪60年代，曾经有两年完成摩纳哥大奖赛的赛车不足6辆，造成赛会手中还有积



分送不出去的尴尬局面。而在2004赛季摩纳哥站的比赛中，就只有不到10辆车完成了比赛，连当时势如破竹的舒马赫也在途中因事故退出。但毋庸置疑的是，蒙特卡洛赛道已经因为各种不同的原因成为众车迷心目中的最爱。在这条赛道上车手的技术比赛车的速度更加重要。在摩纳哥站历史上，最成功的赛车手无疑是有"车神"之称的已故著名车手塞纳。塞纳在这里曾六夺桂冠，创下同一分站取胜最多的纪录，其中更包括了1989年至1993年的五连霸。

蒙特卡洛赛道带给我们的不只是些许怀旧情绪，它还是无数传奇发生的地方。有着太多悠久的令人难忘的回忆，简单的话语无法诉说清它的故事。有人曾形容说，开着F1在两边是护栏的蒙特卡罗的街道比赛，就好象如同在客厅中要开直升机一样的困难。也就是说一个小小的错误，就有可能会让车手撞上护栏发生事故。因此只有最顶尖的车手才能在此赛道获得胜利，而车手也以赢取摩纳哥大奖赛冠军杯当作是毕生的愿望。所以有很多人都把这一站比赛比作是F1比赛皇冠上的明珠。而对于蒙特卡洛的居民来说，最幸福的无疑就是能站在自己家的阳台和游艇上观看比赛了。

4.绿色炼狱：纽伯格陵北侧赛道

《GT4》中给人印象最为深刻的赛道无疑是这条纽伯格陵北侧赛道了，这要全拜令人窒息的S16课程所赐；这一课的难度达到令人发指的程度，赛道巨长，赛车速度奇快，路面颠簸不平，赛道狭窄而多弯。很多人为此抓狂、甚至想摔手柄砸电视；因为在这种情况下，大多数人根本就不能完整地跑完一圈，更不要说通过甚至是拿到金牌成绩了；不过愈挫愈勇的精神还是激起了全球玩家的攻克欲，金牌成绩不断被刷新。在这里，我就为大家好好介绍一下对于大多数人来说不第是梦魇的纽伯格陵北侧赛道：

如果说勒芒赛道体现了速度和历史，摩纳哥赛道代表了华丽与传统，那纽伯格龄赛道则毋庸置疑是世界上最刁钻，最蔚为奇观的赛道。提起这条名垂青史的赛道，真正的赛车迷都会联想到他的绰号——"绿色炼狱"。位于德国比利时边界附近的这条长达20.83公里的跑道、横贯在山原丘陵之间，在原始的山林之间任赛车高速的穿梭，赛道随着山势而起伏，在埃弗尔高原上蜿蜒前进，宛若云霄飞车一般的比赛过程，对于车手的技术、体力、车辆的设定、轮胎的抓地力，都是极大的考验。许多德国车厂的工作人员都表示，在这条赛道上跑一圈所获得的数据资料，比其他赛道或公路上行驶几千公里所获得的总和还要多。

这条赛道早期的建造用意在于振兴地方经济及协助汽车产业的发展。整个工程在1925年开始，并在1927年6月顺利完工。之后在1960年曾作大规模的改建。包括加盖防护墙、改动弯角等。



在早期，纽伯格陵区分为南北两个赛道，游戏中的便是最长的北侧赛道；除了分开使用外，更可连结使用，成为一个拥有172个弯道的长赛道。在整个赛道内，长达20.83公里的北赛道是主体，主要作为汽车厂商的测试赛道。而南赛道则举办F1比赛，长度仅有7.68公里，但即便如此，对比前面介绍的那条蒙特卡洛赛道以及从现代赛事的角度来看，仍是一条长的不可思议的赛道。当时不但在安全设备上无法落实，在电视转播上亦成为极大的问题。因此在发生许多意外之后(1976年著名车手Niki Lauda(尼基 劳达)发生严重的车祸被烧毁容)纽伯格陵被撤消其主办F1赛事的权利。

在失去F1主办权后，主办单位募集了资金，在1982年建立了全新的纽伯格陵南侧赛道。而在1984年与1985年曾再次主办F1比赛，却在新赛道人气不旺的情形之下，再次失去F1主办权。直到后来德国的车手在F1比赛之中大放异彩，日渐兴旺的人气让F1在1995年再次回到纽伯格陵南侧赛道。即便新的F1赛道长度仅有5.148公里，但是大量的长直线与复杂的弯道，仍是对F1车手与赛车极大的考验。由于已有德国站的比赛，纽伯格陵一直以临近的卢森堡站或是欧洲站的名义举行F1比赛至今。

平日纽伯格陵赛道是开放给公众使用的，只需付15欧元，便可驾任何车辆入场跑一圈。还可以付120欧元乘坐由专业车手驾驶的"赛道的士"(ring taxi)，充当的士的是性能出众的宝马M5。不过如果想要完整地了解整条赛道，据专家说，起码要跑上100圈，相当于2100公里！

一般的普通车辆大约十多分钟能完成了一圈。又因为北侧赛道是作为各大厂商的车辆测试跑道，久而久之，纽伯格陵的单圈测试成绩就成了厂商产品的标杆。日本人首次带量产跑车去纽伯格陵挑战圈速是战神Skyline R32 GT-R，全原装车跑出了8：22：38。同期的保时捷911 Turbo就造出了当年最快街车圈速8：08。后来日本车厂对此非常热心，差不多每间车厂推出新跑车时都会到纽伯格陵挑战一次圈速。1992年推出NSX-R造出了8：03：86。后来2002年新改良的NSX-R把日本车纪录推前到7：56：73。现今最快的街车纪录是保时捷的Carrera GT，而据说现在网上公布的S16成绩已经跑进了6：35！但历史上最快的圈速保持者是德雷克·贝尔驾驶的勒芒原型车保时捷956的6：25：91！各位可试试能否在游戏世界中打破这看似不可能再被打破的纪录！

四、明日传奇

在次世代游戏机PS3的游戏名单中，我们看到了一个熟悉的名字：Gran Turismo！

其实早在2004年12月《GT赛车4》发售时，GT之父山内一典就谈到在《GT4》发售以后，新工作任务是《GT4》网络版、便携版以及儿童版。甚至已经开始关于次世代PS3主机的产品开发工作，据他透露，《GT5》早已进入重点技术研发阶段，由于新作的进化，对应机种已经不再可能是PS2，因为《GT4》已经让PS2的硬件性能捉襟见肘，这部2000年发售的主机机能已经完全无法表现未来《GT5》的制作理念了，所以新平台将会是是硬件机能有飞跃性进化的—PS3。

在这一新的平台上，山内一典明确表示：《GT5》将加入车辆碰撞系统和翻车的设定。

要知道这两项设定甚至比模拟汽车行驶更为困难。除了要准确地模拟出翻车时车底的情况之外，还要用物理引擎准确计算出当碰撞发生时车辆外型的变化！所以预计开发组将会对整车包括车辆底盘进行多边形制作；而碰撞系统并不是Polyphony惟一在《GT5》中的突破点。《GT4》EyeToy NIKE 限定版已经暗示了《GT5》的部分新特性。图象识别这一点在《GT5》中将会大大加强。当然如果真的加入这个设定就一定不会再用老EyeToy来实现。下一代PS主机将使用全新的图像识别系统，性能更为强大，恐怕会带来前所未有的体验。

而从新公布的影像来看，目前的《GT5》也仅仅是使用强化版《GT4》引擎制作出来的一个概念产物，不过我们还是透过这样的产物窥析到了一些次世代的苗头：首先是对于赛场氛围的刻画，维修站内人山人海的景象，使你不再感到是在赛道上孤单行驶；而赛车旁工作人员一丝不苟的劲道，更让你觉得你身后整个团队的支持。可以说，《GT5》不仅对于车的描写更加细致，对人的描写也是笔墨甚重。同时由于机能的飞跃，同屏幕出现的赛车数量大大增加。这一点，才能够让《GT5》还原那些重大赛事二三十辆赛车在赛道上呼啸而过的壮观场景。

而由于PS3本身的一些新特性所带来的前所未有的新体验也是令人神往的，除了前面提到的先进的图像识别技术，PS3的双屏输出对《GT5》的帮助也是极大的。你可以使用两台HDTV组成32：9的超宽阔视野，也可以将双人对战的画面分别在两台电视上进行；而在进行B模式的时候，更可以一台显示器显示比赛数据另一台显示比赛实况等等。

总之《GT5》要借助PS3强悍的硬件机能，把对于赛车运动的一切尽可能地表现在屏幕中，关于赛事的细节将尽可能地做到前所未有的细腻逼真，这包括赛车的样貌、质感、物理运动表现能力、场景和赛道的细节真实程度、场景描摹的美学进步、赛事中车辆的速度、光影效果等等……全都向着更加接近真实的方向进化。相信在这些惊人因素的烘托下，《GT5》定会续写明日的传奇。



ACG议会 KOF的渊源考证大集合

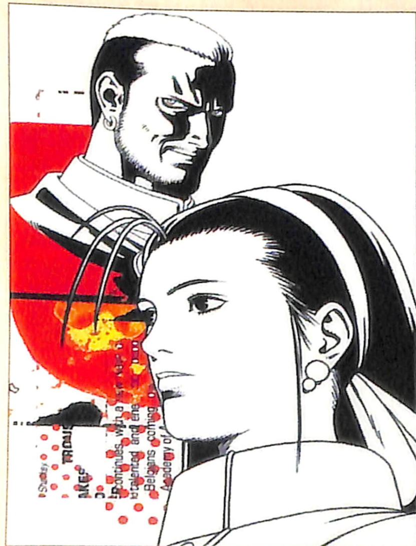
文 郭笑

壹 KOF故事背景考证

对《KOF》的渊源以及其真正的历史文化背景上，相当一部分玩家存在着一些错误的认知，加上被港版漫画误导而造成的误解。这里我就整理一下笔者所知道的跟《KOF》有关的一些东西，希望能和大家一同探讨……

首先大家应当知道日本三国宝：草雉（草头加“雉”，以下均以“雉”代替）之剑[kusanagi no ken]（一说天业云剑，也叫十握剑，也是《战国无双》中上衫谦信的LV5武器……）、八咫镜和八尺琼勾玉。这些东西的来历都是《古事记》中关于须佐之男和八岐大蛇的传说，也就是《KOF》的理论根据了。三神器是由天神赐予其所选中的治理者即初代天皇的。其实这三件神器是另有其含义的——草雉之剑（铁剑）、八咫镜（青铜镜）、八尺琼勾玉（玉石），分别代表铁器、青铜器与石器的时代……也就是说是作为日本历史的象征物存在的……所谓草雉、八神、神乐以至于八稚女、八酒杯、大蛇雉、零技之础等等名词。都是源于这些传说。

按照《古事记》记载的故事：速须佐之男命（敬称免除，下称须佐之男）来到凡间之后。 到了出云国肥河上游的鸟发地方得知此处有一个八头的蛇形妖怪八岐大蛇（其实应当也是神尊……按照SNK的说法：大蛇代表“地球の绝对意志”）。在以前的七年中每年要吃当地的村落奉上的一名少女祭品（一说为七名，不足信）。今年（第八年）被选为祭品的是奇稻田家（一说为大山津见家）的女孩子……[这是八神的超杀“八稚女”的来历：八稚女是指被献给八岐大蛇的祭品的八个少女的意思。因此这招含有将对手作为祭品的意思。八神MAX版八稚女的动作是把对手放倒在地，然后狂轰至渣……就好像是大蛇在咬蚀被放在祭台上的少女一般。]



于是须佐之男决定为民除害。他先把少女变成多齿的木梳藏在自己头上。[这也是八神的必杀“叁百拾壹式·抓栉”、“里三百十一式·祈抓栉”的出处了，因为在汉语里，栉是梳子的意思……]又在村落里的祭台处准备了八杯（其实应该是坛或者缸）的美酒。当八岐大蛇来到后，被美酒的滋味吸引，就把八个头分别伸进酒坛痛饮。当八岐大蛇的八个头全部喝醉后。用十握剑斩下了它的八个头才消灭它的。[这也是八神的超杀“八酒杯”的来历。在故事中大蛇被八杯美酒吸引，喝醉而失去行动能力而终于失败，因此八神的八酒杯有困住对手的作用。]

据《古事记》的说法，落雷（原文作：稻妻）引起大火点燃了草地，须佐之男被困在燃烧的草丛中。此时他以十握剑切开大蛇的尸体，从大蛇腹（一说尾部）中取出了草雉之剑并以这把割开了周围的草免于被烧死，因此草雉一词的来历就是这样，[“雉”有割草镰刀的意思]而三神器之首确为草雉。

按照大蛇雉的字面意义来看，当有暗喻落雷所引起大火的意思。那是天照大御神为了让须佐之男发现草雉剑而降下的。所以在《KOF》中大蛇雉这招是一团烈焰激射出去的样子。

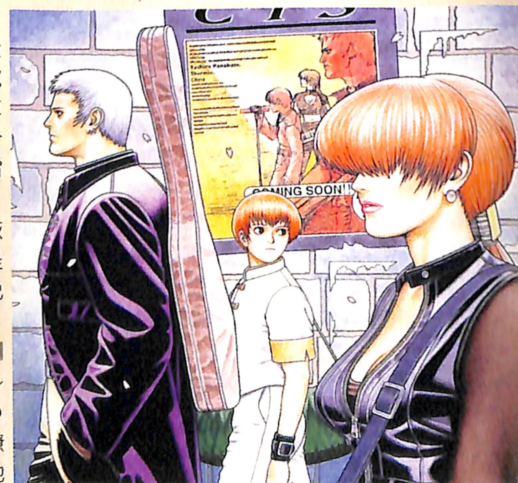
按照SNK的解释，当年三神器家的祖先合力击败大蛇时候，是八咫家先以里百捌拾伍式·零技之础封印其能力。八尺琼家以里百捌式·八酒杯封印其动作，最后草雉家以最终决战奥义·无式来击败大蛇的，之后把它和八杰集一起封印进某处然后由八咫家看守……



因此也就有了『拂う者草雉』『封ずる者八尺琼（やさかに）』『护る者八咫（やた）』の三者这样的说法。而三神器家族在之后的年代中逐渐疏远，八尺琼家和大蛇订下血之盟约，改名八神[意为拜八岐大蛇为自己的守护神]。而八咫琼家为了掩人耳目也改名为神乐家。在《KOF96》的时代中，神乐千鹤的孪生姐姐神乐万亀[这姐妹的名字很有意思，取鹤命千年龟寿万年之意]被高尼茨杀死后，封印之力逐渐减弱。到了《KOF97》，八杰集的其余三人七枷社、夏尔米、克里斯也重新觉醒并走到了一起，而大蛇在最终也复活了。但在三神器的后裔联手之下被重新封印，回到了无的世界……请参见三神器Team's Ending，使用八神、草雉京和神乐千鹤最终打倒大蛇即可看到这个结局。其中八神打破宿命抓住大蛇的那一幕令人叹惋……

当使用主角队并最终用草雉京打倒大蛇后，八神就会出来和草雉京决一死战……两个人的意义已经超越了宿命之争……

其后的大家都应该知道。特别要说的就是八杰集中的四天王的说法：『炎のさだめのクリス』『干いた大地の社』『荒れ狂う稻光のシェルミー』『吹きすさぶ 风のゲーニッツ』。[烈火燎原之克里斯，干枯大地之七枷社，荒狂雷光之夏尔米，狂风息吹之高尼茨]据说排第一的是七枷社，然后是夏尔米和克里斯，最后才是高尼茨。



附：三神器背景资料，以下摘自《平家物语》，供参考。

摘要1.神剑共三把，著名的天从云剑为其中之一。屋到作战时随天皇投海失踪的是此剑的仿制品而不是原剑。

摘要2.神镜只能为有接触神器资格者见到，无此资格者妄动必遭天谴。

摘要3.所谓“神玺”不是玉玺而是一串项链。

《平家物语》11卷：同月二十五日，将神镜和神玺的宝箱送到鸟羽。内廷出来迎接的人有勘解由小路中纳言经房卿，高仓宰相中将泰通，权右中辩兼忠，左卫门权佐亲雅，江浪中将公时，但马少将教能；来迎的武士有伊豆藏人大夫赖兼，石川判官代能兼，左卫门尉有纲等。当夜子时，将神镜、神玺的宝箱收藏在太政官的官厅内。但宝剑已经遗失，神玺原先漂流在海上，据说是由片冈太郎经春捞取回来的。从神代流传下来的宝剑有三口，即十握剑、天早切剑、草雉剑。十握剑收藏在大和国石上布留神社；天早切剑收藏在尾张国热田神宫；草雉剑收藏在皇宫里，就是现在提到的这把剑。

说起这把剑的由来，古时素戋鸣尊下令在出云国曾我里建造宫殿，那里常有八色祥云缭绕，素戋鸣尊见了咏歌道：

层层彩云砌宫垣，吾妻栖止在其

间，伉俪之乐乐陶然！

古时，素戋鸣尊降临出云国簸川上游的时候，有一对名叫脚摩乳、手摩乳的夫神和妇神是那里的国土守护神。他们的女儿生得十分端丽，名叫稻田姬。素戋鸣尊因见他们一家三人正在哭泣，乃问其原由。回答说："我们有八个女儿，都被大蛇吞噬了，只剩这一个眼看也将被大蛇吞掉。这条大蛇有八个头和八个尾，分别爬在八座山峰和八个山谷，背上生长著灵树异木，不知道已经活了几千年。眼睛发出日月一样的光辉，每年都要活吞一个人。父母被吃掉，子女伤心悲痛，子女被吃掉，父母悲痛伤心，村南村北一片哭声。"素戋鸣尊很是同情，让少女变成多齿的木梳，藏在自己头上，又在八只石槽里注满了酒，并造了一个美女的雕像，放在高岗上，让她的影子倒映在酒里。大蛇以为这就是人，朝著影子狂饮起来，片刻之间，就醉卧倒地了。素戋鸣尊拔出随身携带的十握剑，把大蛇砍碎。但其中有个尾巴怎么也砍不断，素戋鸣尊很觉蹊跷，使顺着蛇身劈割，原来其中有一把宝剑。把这剑献给天照大神，大神说："这就是我从前在高天原失落的那把剑。"这剑在大蛇尾巴里的时候，天空常有丛云出现，所以也被称之为天丛云剑。大神得了这剑之后，将其收藏起来作为天宫之宝。后来天孙降世，君临丰苇原中津国的时候，便把这剑连同玉镜一齐赐给了他。到第九代开化天皇的时候，这些宝物都安奉在天皇官里。降及第十代崇神天皇统御天下，因惶惧天威，把天照大神供奉于大和国笠缝里的矶坚城，这时便把这柄宝剑收藏在天照大神的社坛里了。同时又仿制了一把，用来守护天皇，据说其灵威并不比原剑差多少。



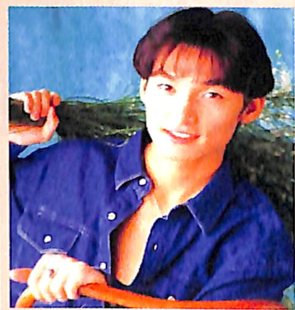
贰 KOF人物设定考证

I 草雉队考证



(1)首先，原主角队的设定(还加上一个草雉柴舟)的含义为恐怖的代名词。因为草雉京、二阶堂红丸、大门五郎(柴舟)的属性分别代表火灾、雷和地震(还有"老爸"一般也比较恐怖，汗)。

(2)有一种说法是草雉京、大门五郎、矢吹真吾的姓名是来自SMAP的歌手草弓剪刚、稻垣吾郎、香取慎吾。



▲草弓剪刚。



▲稻垣吾郎。



▲香取慎吾。



(3)二阶堂以前有人说像《JOJO》中的波鲁那雷夫，这并非没有根据。请看《JOJO》中的波鲁那雷夫，二阶的人物造型确实有照搬的嫌疑。

(4)大门五郎的超杀岚之山取自日本真实历史人物西乡四郎(柔道的传奇人物)绝技山岚。这个很多人是早知道了的。[注：山岚似乎是传说中的技术，必须要西乡四郎那样特殊的长脚趾才能做到]二阶堂和大门五郎的招式设定基本都是来自几个漫画和动画，而草雉家和八神家的仇恨由来是参考了漫画《修罗之门》中陆奥圆明流分家、不破圆明流本家这个设定的。

(5)从《KOF96》开始出现的MAX版八稚女的动作分明就是EVA中初号机吞噬14使徒(S2机关入手)那个场面的。

(6)比较有趣的一个是矢吹登场的台词"この日轮の辉を恐れないならかかって こい"(如果你不怕太阳的光辉，那就来吧！)，只要是看《无敌刚人泰坦3》，甚至只玩过《机战》，也应该对破岚万丈的这句台词有点印象吧?

II 饿狼队考证

(1)特瑞的经典出场动作源自《北斗神拳》，含义为"你，现在看到死兆星了吗？"(漫画中期的经典台词)。而其和安迪的特殊开场是……北斗天归掌?



(2)还有一个大家可能注意了……不知火舞的五个招式名称，必杀技"孤鹭之舞"(这个是《SVC》里面舞的新招式)"白鹭之舞"、特殊技"红鹤之舞"、超必杀"水鸟之舞"、超必杀"凤凰之舞"分明是对应南斗六圣拳的南斗孤鹭、白鹭、红鹤、水鸟和凤凰拳……



(3)提到TERRY，就不得不提到布鲁·玛丽，大家觉得她是不是很像《龙珠》里的人造人18号?

(4)至于变态东丈要把自己所有招式前面加史上最强四个字，例如"史上最强之低踢"，2003的队长超杀"史上最强爆裂拳"，这些是来自动画《地上最强のカラテ》主人公有个习惯。就是把自己的破烂必杀技加上"地上最强"的前缀。东丈的跳CD"人间爆弹"的由来是《无敌刚人泰坦3》；《KOF99》里他的援护名"奥拉奥拉爆烈拳"也就是《JOJO》里面的承太郎的招牌必杀技了……





(5)我顺便插一句，大家还记不记得世界英雄里的成吉思汗？他有一招叫"猛虎霸道极"，这下大家明白了吧？原来借鉴才是王道……左图同样也是出自《北斗神拳》，这是ウイグル狱长的必杀技，要是对照一下SNK中成吉思汗的"猛虎霸道极"……汗啊，我看就不用再说什么了。

附录：北斗神拳登场流派一览

◆北斗神拳
- 师长——リュウケン(义父)
- 长兄——ラオウ(拳王)
- 次男——トキ
- 三男——ジャギ
- 四男——ケンシロウ(正统传承者)
- コウリュウ——リュウケン的对手

◆北斗琉拳
- ジュウケイ
- カイオウ
- ヒョウ
- ハン
- シャチ

◆南斗六圣拳
- 南斗弧鹫拳——シン(殉星)
- 南斗水鸟拳——レイ(义星)
- 南斗红鹤拳——ユダ(妖星)
- 南斗凤凰拳——サウザー(将星)师オウガイ
- 南斗白鹭拳——シュウ(仁星)
- 南斗最后之将——ユリア(慈母星)
- 南斗五车星-海——リハク
- 南斗五车星-云——ジュウザ
- 南斗五车星-炎——シュレン
- 南斗五车星-风——ヒュウイ
- 南斗五车星-山——フドウ
- 南斗双鹰拳——ハーン兄弟(バズ、ギル)
- 南斗百斩拳——ダンテ
- 南斗龙神拳——ドラゴ
- 南斗暗钟拳——ザリア
- 南斗爆杀源——ジャッカル-部下フォックス
- 南斗升天拳——ジョーカー
- 南斗无音拳——ゴラン

◆元斗皇拳
- ファルコ
- ソリア(紫光将军)
- ショウキ(赤光将军)
- ボルツ(青光将军)
- タイガ(绿光将军)

◆蒙古流拳法
- カイゼル

◆中国拳法打雷台
- 华山角抵戏——牙大王

◆象形拳
- 华山群狼拳——牙一族

◆猴拳(猿拳)
- 野猿牙杀拳——ハブ

◆泰山流
- 双条鞭——ウイグル狱长
- 千条鞭——ウイグル狱长

◆泰山妖拳
- 蛇咬带——ヒルカ

◆孟古流
- 妖禽掌——カイゼル

◆流派不明
- 泰山天狼拳——リュウガ(天狼星)
- 二神风雷拳——ライガ&フウガ
- 兰山红拳——ベラ
- 妖鬼幻幽拳——バルコム
- 罗汉仁王拳——デビル



III ZERO的考证

这里特别将北斗琉拳的招式摘录一下：

- 北斗琉拳 绝招 暗琉天破
- 北斗琉拳 绝招 凄妙弹烈
- 北斗琉拳 呼颈虚塞
- 北斗逆死葬
- 北斗琉拳 破魔独指
- 北斗琉拳 绝招 魔舞红躁
- 北斗琉拳 双臂逆葬
- 北斗琉拳 疾火煌阵
- 北斗琉拳 白罗灭精
- 北斗琉拳 斩风燕破

怎么样，看出什么了吧？什么？你还看不出来？那就看看右边的资料吧。



《KOF99》中库里扎德的上司，论职位的话应该是类似"部长"等级的干部吧。Nests内部他一定是一个威严的"部长"。在《99》的结局中，库里扎得背叛了Zero，所以在他的资料栏中才会有"讨厌背叛者"这一项了。顺便一提他的招数来自于往年的某人气少年漫画。[一点都没有悬念，就是《北斗神拳》]——**选自SNK的开发趣话**

名字	Zero
格斗流派	打击技·剪切技
生日	10月7日
身高	193cm
体重	88kg
血型	O型
三围	不明
出生地	不明
爱好	工作
重要的东西	变身能力
喜欢的食物	寿司、牛肉火锅
讨厌的东西	背叛者
擅长的运动	高尔夫、棒球
必杀技	斩风燕破·叛镜
必杀技	斩风燕破·杀魔
必杀技	斩风燕破·凰牙
必杀技	斩风燕破·翔霸
必杀技	魔舞红躁
必杀技	疾火煌阵
必杀技	狱锁斩阵
必杀技	白罗灭精

姓名	Zero-original[也就是原版的，上面那个只是无性繁殖的复制人]
格斗流派	音巢对流拳
出生日	10月7日
年龄	44
出生地	北极
血液型	O型
喜爱的食物	葡萄水果汁果冻
擅长的运动	使用水中呼吸器潜水
爱好	养小孩
重要的事情	Nests组织
讨厌的事情	无
身高	193cm
体重	88kg
配音	新居利光
普通投	邪骸食刹
特殊技	幻魔刻翔
特殊技	库里扎得
特殊技	狮子
特殊技	龙
必杀技	斩风燕破·叛镜
必杀技	斩风燕破·杀魔
必杀技	斩风燕破·凰牙
必杀技	斩风燕破·翔霸
超必杀	狱锁斩阵
超必杀	白罗灭精



Zero在《KOF2000》中的表现有一些设计人员表示了不满，大概是不喜欢他的胡子吧。(笑)但由于我们很喜欢这个角色，而让他再次在《KOF2001》中出现。他有一招在《KOF2000》中由于出现了错误而被取消了，终于在《KOF2001》中得以补偿。随着他在《KOF2001》中被强化，也使得人们感觉到他超越库里扎德的强大而存在。

——**来自SNK的开发趣话**



P.S.看过原哲夫《北斗神拳》的玩家应该都会知道，北斗神拳是两千年前中国的古暗杀拳法。那这样说来，Nests的高级干部ZERO使用的拳法应该也是中国武术咯？KUNG FU，果然是无国界啊！

IV 李香绯的考证

李香绯的招式名称十分古怪，虽然号称使用的是中国拳法，但是怎么看都不像，不过每一招的日文发音都是有其含义。以下我列个技表说明，请各位自己看吧，呵呵！


■大阪海港的夜景。

分类	技名	含义
C投	华呶麻	门真市，大阪的地名
D投	力千后宴	地公园，大阪的地名
必杀	天崩山	天保山，大阪的地名
必杀	那梦波	难波，大阪的地名
必杀	闪里肘皇	千里中央，大阪的地名
必杀	贯空	西空港，大阪的地名
必杀	心碎把	心斋桥，大阪的地名
必杀	咏酒	江坂，SNK的所在地
必杀	万泊后宴	万博公园，大阪的地名
必杀	衡气守炮	Expoland，大阪的游乐园
ST	大酷挑	大国町，大阪的地名
必杀	胤手玖珠	Intex-OSAKA，大阪的一个会馆
必杀	气多内里	北千里，《侍魂》的画师
必杀	醉陀	吹田市，大阪的地名
超必	大铁神	大铁人17
超必	真心牙	万能侠-Z
超必	超白龙	超时空要塞(明美&小白龙)

汗啊，不得不拜一下SNK！(注：胤手玖珠、气多内里、醉陀为《饿狼RB2》以及《饿狼WA》中的招式)



V 超能力队考证

(1)雅典娜演唱的《My Love拿出勇气》是《KOF95》中一首比较轻快活泼的歌曲，使用超能力队在最高难度级别下没有接关而通关，等待字幕终结后就能听到这首歌的完全版。画面是雅典娜的“原始演唱会”，之所以称“原始”，是因为那时只有超能力队的成员伴奏，椎拳崇弹吉他，镇元斋敲架子鼓(实际上是酒缸)。雅典娜也正是因为这首歌而在《KOF96》中一炮走红顺利成为偶像歌手的身分的。所以《KOF96》超能力队的场景中才有了那块雅典娜头像的大招牌，雅典娜的服饰也是从这时开始新潮化。大家仔细看看《KOF97》中雅典娜的1P登场装束，那可是森高千里的演唱会标准着装哦。不过街机版和PS版中是没有这首歌的，其他版本都有。



■这位就是森高千里……

(2)再聊一下雅典娜，她的一些招式设定来自几部著名的机器人动画，比如：近身D“弹空牙”是来自《超兽机神断空我》；远距离B“流雷牙”乃是源自《银河疾风サスライガー》；垂直跳B“迫尘牙“是从J9−II《银河烈风バクシンガー》中引入的。

(3)至于镇元大仙的造型……其人物原型是香港成龙主演的《醉拳I》的里面的黄飞鸿的老师——苏乞丐。几乎长得一模一样：遮眼的白发和红红的大酒糟鼻，鞋子破了一只，带着酒葫芦，绿色的衣服！BY THE WAY，据说醉拳的创始人是武松……

(4)说到拳崇，跳跃CD“脚封翼蹴”可是很著名的，《足球小将》应该是大家耳熟能详的漫画吧？就是主角叫做大空翼的那一部，呵呵，没错！此招就是那里面的某人的必杀射门。而他的ST动作“肉馒4U”也是来自神作《JoJo冒险奇遇》哦！那是第三部里面的九大荣神之一，主体叫卡米奥，塔罗牌暗示是“审判”。他的台词就是“Hail 2 u”(为你 欢呼！记得在那一页里是用特大号字体写出来的，有印象吧？)

附：《JOJO》中的“审判”的资料

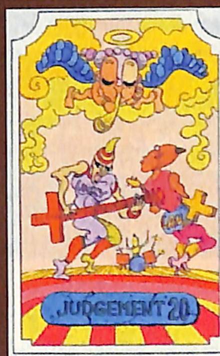
替身名：Judgement(审判)

塔罗牌寓意：复活

替身本体：卡梅欧(CAMEO)

能力：通过人的愿望将人的心底投射在泥土上。

JUDGEMENT是在承太郎一行人来到红海上的一个小岛上时出现的，替身能力是利用泥土将对手的愿望实现，但也利用这些愿望攻击对手，被自己的愿望所攻击是相当



恐怖的一件事。出现时，像神灯精灵一样给人三个愿望，等到三个愿望实现后再发动攻势，替身威力很强，仔细看起来，他应该与“愚者”相似，是“土”的替身，可以用土产生各种状态，本体土遁在地底。

波鲁那雷夫碰到“审判”，许了让自己妹妹和阿布德尔复活的愿望，随后就被复活的妹妹和阿布德尔攻击，陷入极度恐惧的状态，连替身都忘了叫出来。后来并没有死的阿布德尔出现，利用强力的火焰攻势收拾了“审判”。阿布德尔重新登场时很有意思，后来用很猥琐的方法把“审判”的本体逼出来，这里就不转述了，咳咳！

(5)说到包就相当好玩了，他的背景设定是孔雀王的孔雀。(出生于二百年一度的凶日……分明就是孔雀的宿命凶星——黄幡星的说法)而其招式……全部是其他游戏中得来的：

他的那个投技叫幻影头技，其实就是《幻影斗技～Shadow Struggle》的说；超杀之一的“サイコボールアタックII DX”[精神力球DX]正是《ビートマニアII DX》(狂热节奏II DX)；而他的ST攻击“サイコボールアタック：[MAX ～Striker MIX]”……玩过《DDR》的人总不可能不知道《PARA−MAX ～DIRTY MIX～》这首Konami音乐游戏的巅峰名曲吧？



VI 怒之队考证

(1)怒队(IKARI TEAM)实际是SNK最老资格的队员啦，其中哈迪兰的招式名称和设定全部来自漫画《リングにかけろ！中剑崎顺》中河合武士还有香取石松的必杀技名称。

(2)怒队开场比较酷，比如哈迪兰的台词“所诠贵样は流れ星、落ちるさだめ にあったのだ”(所以，阁下注定会成为四散飞落的流星)，以及《KOF97》里克拉克和拉尔夫碰面时的开场台词。“行くぜクラーク！クロスチェンジャー”(去吧，克拉克！一起变身吧！)这两句台词的出处是无比著名的《鸟人战队》(又译“恐龙战队”)中的台词。

(3)莉安娜小姐的招式中著名的“V slash”(V字金锯)是《超电磁博鲁迪斯V》(国内译为“超电磁合体V”)中的必杀技“天空剑V斩”的演化版。(英文技名确实是一样的)而其耳环爆弹系列(Earring 1&2 是必杀技 No.3是ST攻击，名为“杀手之触”，也有个版本写的是“KILLER QUEEN”)，其出处又是来自《JOJO》。第四部中谁是最具魅力的角色？没错，正是持有Killer Queen的吉良吉影(史上最酷的反派之一！呵呵！)其进化了的第一爆弹、第二爆弹和第三爆弹……我们是不是可以叫Leona为Miss KQ呢？尤其是使用耳环爆弹2，她用手指按擎的姿势和吉良吉影的姿态一模一样！真是太帅了！还有她的三种胜利台词中也有《JOJO》的份。例如：あなた、私の名を言ってみて(你试着叫我的名字看看)暗青の月的替身被承太郎干掉时也有一句“おたく、しぶいねぇ”。还有一句更著名的“任务终了！”那可是《高达W》中“小强”希罗的招牌台词啊！呵呵，至少职业军人总不能像真嗣那样念叨“不能逃！不能逃！不能逃……”吧？但是凌波零的台词“あなたは死なないわ。わたしが守るもの”莉安娜也是有用到的。



(4)怒队的格斗模式是哈迪伦暗杀术，其原型是巴西雇佣军暗杀术和西欧卡巴暗杀术，起源自里约热内卢，据说是海岛的遗老遗少为了躲避和反抗当地土著的追杀所创，后来经演化在巴西雇佣军中发展起来。为了更好地杀敌，这种防身术也就渐渐地变成了凶狠毒辣的暗杀术。这种暗杀术不主张徒手，一般使用短兵器，但是最重要的一个特点就是像《KOF》中的怒之队一样，行动时手戴着胶皮手套，这是为了发挥更大的人体潜能。(？)据说这种暗杀术的高手可以在5妙之内顺利地拆除人类的心脏，而且是徒手！甚至在我看过的一个网站说，胶皮手套的一个重要作用就是让手指间的空隙变的小而整齐，在急速挥动手臂的时候，可以用手指间流过的空气形成空气利刃切割人体。Moon Slasher是不是就是以此为理论依据的呢？



另外，卡巴暗杀术是以二战时候最著名的美国军用匕首而命名的。卡巴有着极其锋利的刀刃，硬质结实的刀鞘可以固定在身上各个部位，但这种刀最适合固定在大腿上，因为刀鞘开有穿绳孔，可以方便牢靠地进行固定。其狗腿形的刀身挥砍时威力特别巨大，这种匕首甚至在二战的时用于刺杀军政首脑。这是一把伟大的军刀，任何一位军事迷都无法抵挡它的魅力。虽然其外形并没有显得十分抢眼，但它却是真正从二战一直沿用至今的美军军刀，此刀价格一般在人民币1000～2000元之间。



VII 龙虎之拳队考证



龙虎队的成员都是空手道高手，但好像只有坂崎良的动作还算是有那么一点空手道的意思。空手道是一种发祥自琉球的武术。空手道原称作“唐手”，源自中国的武术。内地有人指空手道源于中国的少林武术，但这种讲法没有确实根据。空手道的日文からて可以分成两部分来看：

から：汉字为“空”；这个字的解释有二。一为空，空手，手无寸铁；而“唐”的读音亦为KARA，唐者，唐朝也，唐代中国进入盛势，唐人即是中国人。故karate亦可解做唐手，即中国的手技也。但因1937年日本统一Karate为空手，故其日文汉字中亦废用“唐手”此名。

て：即手。除了空手、唐手这名称外，此武术亦曾被称为琉球手。琉球是在中国清代时进贡给中国，位于日本南面的一个小国，当地人民常往中国，某些拜师于武馆后返回琉球。后来，日本占领琉球，改名为冲绳，同时亦执行禁武、禁兵器令。但当地民众仍群起反抗，他们以学自中国(当然有加入琉球本身)的武术，甚至加上用作生活的工具(如打禾用的双截棍，撑船用的桨)加以反抗。此种用以反抗、战斗的武术当然是以实战为目的的……[编注：空手道的详细内容请参看本辑的“幻影斗技”]



VIII BOSS考证

(1)Rugal Beinstern这个名字的出处。就是《宇宙战舰大和号》中敌方的一个头目的名字。另外，卢卡尔的出场动作明显模仿“终结者”阿诺·施瓦辛格：单腿跪地，一手支撑，然后随之站起，红色的假眼在空气中划过一道鲜红的轨迹……

(2)《KOF99》的BOSS——库里扎得的必杀技“RISING DARKSUN”(上升暗阳)的台词：无驮ァッ！[没用没用！]正是《JOJO》第三部最终BOSS迪奥的口头禅。[说起来还是承太郎的“哦啦哦啦”更有霸气和魄力啊！]而超杀“デスペレイトオーバードライブ”(DESPERATE OVERDRIVER，绝望杀速，像北斗千手幻拳的那个……)的台词“ブッつぶれろぉぉおっ！！ウリャアアアッ！”[给我毁灭！Roooo！！uryaaaa]正是迪奥的The world和承太郎的Platinum Star决战时的台词，也是半页的超大字体，看过的人应该印象很深吧，那可是整个第三部的最高潮啊！而库里扎德在失败时的惨叫“こんなはずはァアア！！”[怎么会这样啊啊啊！]乃是迪奥在第一部中被大宅火烧困住时的台词。

(3)还有一个小可爱Kula Diamond，其招式的出处——那可是所有ACG爱好者都很熟悉的漫画中的的角色——正是圣斗士星矢中的白鸟座青铜圣斗士冰河啦！其招式对应如下：C投“ICE COFFIN”(绝对冻结)来源于冰河的必杀技FREEZE COFFIN；特殊技“CRITICAL ICE”翻译成“临界冰点”，和冰河的“绝对零度”差不太多；必杀“DIAMOND BREATH”(钻石气息)、超必“DIAMOND EAGE”(钻石冰刃)来源于冰河的必杀“DIAMOND DUST”(钻石星辰)；超必“FREEZE EXECUTION”(冰冻完结)来源于冰河的“AURORA EXECUTION”(曙光女神之宽恕)。





(4)最后是《KOF2000》和《KOF2001》的BOSS ZERO大人。全部必杀技的名称都是来自北斗之拳的角色ハン(han)[是罗将汉，其造型和《KOF2000》的ZERO完全一样！同样的背头，同样的小胡子……SNK，你让我说你什么好呢？]包括必杀“斩风燕破”、“疾火煌阵”、“魔舞红躁”、超杀“白罗灭精”等，这些可以看前面所说的北斗琉拳。呵呵，原来SNK的BOSS都是大有来头，照抄都不用改一个字的……

IX 八杰集考证

(1)说到八杰集，大家是不是还记得前面所说的四天王“干枯大地之七枷社”、“荒狂雷光夏尔米”、“烈火燎原之克里斯”、“狂风息吹之高尼茨”，他们的称号分别来自动画《装甲骑兵ボトムズ》、《战斗メカザブングル》、《鲁邦三世(新)》和《サイボーグ009》的主题曲。

(2)夏尔米的《KOF2002》新增必杀“DIAMOND BUST”很明显源自圣斗士冰河的成名绝技“DIAMOND DUST”(钻石星辰)，只差一个字母；夏尔米的超杀“宿命·幻影·震子”乃是《秘密战队ゴレンジャー》最终话大决战的题目。

(3)克里斯的设定参照了《浪客剑心》的濑田宗次郎(其原形又是冲田总司，复杂——)……其性格被设定成天真无邪的样子，总是笑嘻嘻的，即使杀人时也不例外。还有就是对BOSS(一个是七枷社，一个是志志雄)极端忠诚，无条件信任……另外，还参照了《EVA》的碇真嗣，他们的年龄都定为14岁的正太，体内也都蕴藏着不可估量的能力(暴走EVA和大蛇是不是差不多啊？)，这些方面的相似都是比较明显的。

P.S.提到志志雄，和月伸宏自己也承认其原形就是《侍魂 斩红狼无双剑》里的牙神幻十郎，而那个破军不二也是参考EVA初号机创造出来的。所以日本ACG之间这种互相借鉴的作法大家应该见怪不怪了吧。





X 其他一些考证

（1）细心的玩家会注意到《KOF99》和《KOF2000》的开场有两个字样EPISODE 5和EPISODE 6吧……这个东东的来历是模仿电影《星球大战》中的标题形式。

（2）韩国队金家藩的姓氏不用说大家也应该知道是韩国的大姓，而金家藩的同门Jhun的名字写成汉语是全勋。他最讨厌的东西是自己的姓氏，这是因为……全比金少了两笔！(汗)全勋这个人物造型是来自一个韩国制作的格斗游戏。(名称不详，正体不明)其中有一个金色长发的韩国角色与全勋长得极为相似。JHUN最重要的东西是游佐未森的全部CD，而《亚尔斯兰战记》的主题歌就是由她演唱的。

（3）老人家Choi的造型是老电影《榆街的噩梦》中的人物造型……其人物设定为厌恶苜弱，让我们联想到《鲁邦三世》中的石川五右卫门；而



▲这位就是游佐未森。

Choi的特殊技骸突，和《月华2》中的骸的近身B对照一下，会让人有一些发现。

（4）《KOF2000》中还有一个新角色叫雷蒙(Ramon)，他的所有必杀技名全部来自《タイガーマスク》(Tiger Mask)中的佐山聪。

（5）身为飞贼四天王之一的麟算是一个轻功高手，他的速度很快。麟的设定毒手拳是从《魁！男塾》那个漫画里的角色影庆身上搬来用的。毒手功是将手浸在有毒的药水里面练就而成。毒手功一般只出现在文学作品中，是否存在于现实无从考证。中国的铁砂掌是通过用手插绿豆、绿豆加石子、浸过药水的铁砂 、荞麦皮这五个循序渐进的流程来完成的。手是插得伤痕累累，晚上要用特殊的药水浸泡(一种能够起治愈+强化手部皮肤的药水)，毒手功好像和它有异曲同工之处。

（6）还有一个人。就是当年差一点成为《KOF》主角的雾岛翔(设定为热血的大傻瓜……)。现在只能在《KOF2000》里用里ST的方式出现。其台词"俺の拳が真っ赤に燃える"够眼熟了吧？意思是"我的拳头已经通红地燃烧了！"而《机动武斗传G高达》里面的主人公——一样是超热血大傻瓜的红心之王多蒙，在从Shining Gundam换用God Gundam时也有句台词，在使用必杀技God Finger时一定会说一遍："俺のこの手が真っ赤に燃える、胜利を掴めと轰き叫ぶ"(我的拳头在通红燃烧，轰鸣着抓住胜利欢呼吧！)



叁 制作人员的某些情结

I 中国成语情结

（1）安迪的击壁背水掌源自《北斗神拳》，而出处是韩信的背水一战的典故。有关韩信，萧何用了四个字来评价韩信，叫做"国士无双"。SNK的另一游戏《霸王忍法帖》中天和(TENHO)的潜在连击就叫做"国士无双"。历史上被称作"国士无双"的只有两人，还有一人是汉朝的袁盎。

（2）矢吹真吾的超杀"外式・驱凤麟"，草雉的"外式・凤麟・阳"、"外式・跳凤麟"，八神的"外式・凤麟・阴"源自成语凤毛麟角。"凤毛"，凤凰之毛也；"麟角"，麒麟之角也。凤凰与麒麟是中国三代传说中鸟中之王与兽中之王，用来象征祥瑞。凤毛，麟角，言其稀少而珍贵。"凤毛麟角"这一成语比喻极其稀少而珍贵的事物，也指难得的人才。《南史・谢超宗传》："超宗殊有凤毛。"《北史・文苑传序》："学者如牛毛，成者如麟角。"

（3）镇元斋的"醉步瓢箪袭"源于成语箪食瓢饮 。这个成语出自《论语・雍也》，形容极为清贫的生活。

（4）顺便说一下，SNK的另一格斗游戏《月华剑士》的人气角色嘉神慎之介的潜在奥义"焚书坑儒"、超奥义"星火燎原"、乱舞奥义"图南鹏翼"全是中国成语！图南鹏翼源自《庄子 逍遥游》：鹏鸟海运徙于南冥，需水击三千里，扶摇上天九万里，后乃培风图南。



（5）再顺便说一下，其实中国的文化是很深厚的，反而日本大量借鉴和学习我们的文化，举最普遍的一个例子：出现在日本ACG领域的九字真言"临・兵・斗・者・皆・阵・列・在・前"，其实就是我们国产的！九字源自东晋葛洪的《抱朴子》内篇卷篇登涉篇，云："祝曰：临兵斗者，皆数组前行，常当视之，无所不辟。"意思是说，常念这九个字，就可以辟除一切邪恶。东密受到我国道教的影响(使用护咒法)，可是在抄录这九个字时，把「数组前行」误抄成「数组在前」或「阵裂在前」，而沿用至今。(什么都不说了。拜一下我们的古人吧……)

II JOJO情结

前面关于《JOJO》已经零散说了很多了。现在再总述一下，之前提到过的就简略一说。

（1）二阶堂的造型取自JOJO中的波鲁那雷夫。

（2）库里扎德的"RISING DARKSUN"和KING的AB闪避(从《KOF99》开始)台词是DIO的"无驮ァッ"；库里扎德的超杀"DESPERATE OVERDRIVER"的台词是DIO的的台词"ブッつぶれろぉぉぉっ！！ウリャアアアッ！"



（3）椎拳崇的援护"肉馒 4U"是来第三部里面的九荣神之一的卡米奥，塔罗牌暗示是"审判"。他的台词就是"Hail 2 u"(为你欢呼)

（4）东丈的援护攻击"奥拉奥拉爆裂拳"取自第三部的主角承太郎的招牌必杀技。

（5）莉安娜的耳环爆弹系列分别对应第四部的BOSS吉良吉影的三个炸弹。莉安娜小姐的援护攻击叫"KILLER QUEEN"正是吉良吉影的替身名字。她的胜利台词也和《JOJO》有关。

（6）麦卓的超杀"Heaven's Gate"(天国之门)取自第四部主要角色岸边露伴的替身。其实"天国之门"和"杀手皇后"也不是荒木飞吕彦先生原创的，从第四部开始，里面出现的所有替身名都是上世纪八九十年代的乐队名称或歌曲名称。

后记

好了，写到这里，也应结束了，以上这些是不是很有意思呢？也许你会觉得SNK在做《KOF》时还是挺用心的，吸收了各种经典和流行元素，而借鉴也在ACG特殊土壤的培育中变成了一种"艺术"。不止是《KOF》或许哪天我们正玩着游戏的时候，会突然失笑，"这个，不就是那什么什么里面的吗？"



文 Human

钢之萌——挖掘超级机器人最真实的一面



大千世界，森罗万象，无奇不有，有这样一批心中对某一样事物有狂热追求的人们，这些人可以统一用"控"来命名(后缀为CON)。如那边有位睡着了还把脚放在桌子上的大人喜爱红茶，可称之为红茶控；再请看那边夕阳之下鬼吼着什么"石破天惊"的家伙，那位是武斗控；什么？您问我最远处那位握着手机和那位武斗控一样鬼吼的小子？抱歉，妹控不在我们今天讨论之范围内。

在这诸多CON中，有一类"萝卜控"非常引人注目。萝卜控当然不是把切成片的萝卜控干净水然后放在坛子里，那是腌菜。萝卜控用英文写出来就是"Robocon"，具体指机器人的狂热者。热血，正义的剧情和机器人当然是美好的梦想，但只凭借这种理由恐怕还稍显单薄，梦想与理想有很多表现的形式，诸多萝卜控(包括本人)为何单独会对形形色色的铁家伙如此沉醉？吸引我们的定然还有其他的隐藏因素！这个谜团一直在心中不得解决。

有一天，当我偶然玩到3A隆盛对着电脑战机YY的时候我猛然醒悟了，再回想起以前经过的每一幕。原来那些看上去热血火爆的钢铁战魂，其深处竟然蕴含着"萌"这一伟大力量！为此我抱着图鉴研究了一些机器人的外观特点，最后发现，从设计上看，大多数人型机器人的设计理念，都是依据现实中各种MM的形象。这也就是为何我们看到高达MM化的图片时，不会觉得不自然的原因，这两者本身就是一体的。在这里，我要把研究的成果和大家共同分享，揭开机器人中隐藏的神秘部分。

当然，研究这些理论要有一些前提。

首先，非人形的不在研究之类，比如铁球，哈罗等，有些虽具备部分人型，同样无法研究……

其次，造型上明显采用某种特定形象的不在研究范围之中，例如《G高达》中类似大钟，野牛，仙人掌之类的"高达"，既然原型已经给出来了，就没必要硬说成MM。

最后，本身为女性形象的不算，比如瓦尔希奥尼(琉妮专用机)之类，此类已成真理的当然不需要继续研究了。

一、飘荡着水手服的校园生活！



"学校"这个词在一些人眼里，只存在着三项事物，美少女，水手服，变态校长。对前两项感兴趣的请站在左边，对后一项感兴趣的请站在右边，嗯，看来大家立场还比较坚定，没有审美观点过于偏差的……美少女和水手服的搭配果然是王道中的王道！

既然有这么王道的东西存在，在机器人中也必定不能缺少相关代表！这一类的MM在机器人设计理念上的体现，就是我们熟悉的高达。

从图片能看出，高达中采用的水手服样式一般是蓝色的短袖上衫，演变成高达上半身的构成。前胸必须有标志性装饰品蝴蝶结，从高达的图片上很容易能看出来类似蝴蝶结的部分，此部分颜色多为红黄相间。象征裙子的部分以白色为主，至于长短暂时没有一个标准，当然我们的目标是越短越好！例如稍微保守一点的Z高达，裙子的长度刚刚在膝盖上面一点点(保守……)，相对的F91，那条裙子就向上短了至少10厘米(以人类的标准)。最后从大姐头RX-78高达的服装上来看，很是不伦不类，上身的服装倒没什么出奇，可是裙子的特征并不明显，取代的是类似短裤的样子……虽说这样可能比较方便运动和玩飞踢……但我们也有足够的理由相信这是由于初期在设计上考虑不足的表现。

至此大家应该知道如何分辨一台机器人是否采取的是水手服的设定思想，那就是胸前有蝴蝶结状的装饰和配色，以及是否有类似裙子的部分。



凡事不能一概而论，这种标准样式的服装在高达中虽然很常见，可这并不代表颜色上完全如此。一般来看，异类一点的W，G，V等最多也就是细节部分和颜色不同，整体设计上仍然是水手服的样子。例如大家都很喜欢的Hi-ν高达，服装的结构上并没有太复杂的变化，只是增添了一些紫色的条纹，但这些条纹起到的装饰作用很不错，看上去非常干练，也很"姐御"，而且还莫名的有一种风纪会长的样子……另外G里面某一台真正穿着水手服上战场的高达我们在这里就无视掉了，因为太现实的东西反而会束缚我们的想象力……(爆)。此外还有个别特别有个性的高达我们在另外的章节谈。

同样是水手服，扎古MM(真的可以这么称呼么？)们的样式就远远没有高达样式的萌，甚至有点土气。除了胸口的蝴蝶结有那么一点黑色或红色之外，其他全都是绿色，全绿的也有，最重要的是穿上去很不显身材。所以大家一般都想把自己的制服染成各种稀奇古怪的颜色，或者加个角之类的，有时候看上去确实比原来的模样至少顺眼三倍。看那边那个蓝色的扎古，是不是也漂亮很多？(谜之女学生："扎古？这和扎古是不同的！")喂！她刚才为什么生气？总体上看，扎古的服装样式虽然稍逊于高达们，但人气绝对不在其下。有人甚至说，家里有一格纳库扎古，相当于《妹妹公主》的具现化……

而之后的装甲骑兵波特姆斯，也沿用了和扎古相近的设计，但随着时代的前进，现实中水手服的样式逐渐改变，这种较为老式的设计最终在机器人中也消失了，至于最近种命里出现的那些扎古，根本就是另外一类东西……

ZION军机体和相对中规中矩的高达系列相比，多少透出一种不良少女的意味。虽然比较追求个性，但



我始终以为扎古式水手服还是起着最大的影响，尤其是看不出身材的裙子……最早从大魔开始，就有意向其他的设计方向发展，喇叭裤和长筒群的形象逐渐开始冒头，衍生了勇士，强人等一系列个性机体。幸好在逐渐脱离水手服领域的同时，传统的水手服仍然占据重要位置，这就是卡碧尼系列。卡碧尼系列颜色众多，统一的特点是裙子比较长且蓬松，比较适合在大风中穿，相对其他机体，卡碧尼在手指的设计上注重了女性的纤细，这就是其最大特点了。白色的是这一系列中的最高精品，如果ZION其他机体是学校里的不良少女的话，白卡碧尼的气质则远远在她们之上，甚至具备了黑道大姐的形象，这实在就是强者的典范！

自水手服开始，各式各样的裙装也不断在机器人中出现，由于实在太多且辨识起来非常简单，也就不单拿出来研究了。值得一提的是现在虽然并非水手服一统天下的局面，但大家对水手服的爱好仍然丝毫未曾减弱，拿《机战J》来看，天之志雷马和苍之流星雷兹纳的大活跃，似乎标志着水手服时代仍然在继续，而且还会继续下去。

二、今天你运动了吗？

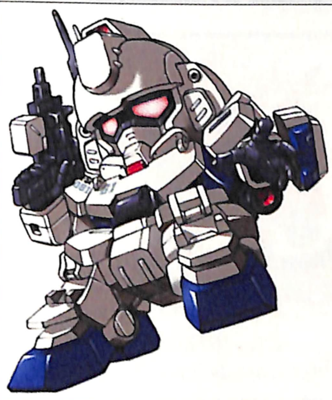


哦！运动！和机器人的热血多么契合的词语！运动的时候就要穿运动服，否则就像在樱花飘落的季节去观赏蘑菇一样没有情调。火红青春的运动少女，在夕阳下挥洒的汗水与斗志！流派！东方……呃，对不起，有些激动了。

既然是运动服，特点就是要合身，运动方便，颜色鲜艳，尤以红色者为王道。从机器人的历史来考证，我认为最早的运动服灵感来源于传说巨神伊玎和斗将戴莫斯，而绝不是某个把扎古涂成红色的家伙。

从伊玎的设计上看，男性化的方面似乎比较重，但我仍然相信伊玎肯定是一名女教师。(什么逻辑……)必须承认，那个时代的运动服设计还不算成熟，穿上去好像并不舒服，棱角貌似过于突出了一点，强气硬派热血的程度绝对足够，可惜只缺少一件东西，那就是女性意识，惟一"萌"一点的恐怕就是触角的发型了。这种近似《极道鲜师》的设定恐怕对于大多数朋友来说，并不能完全接受，但作为一种新的尝试，和短裤造型的RX-78一样，纵使有着各种不足，也有着其重要的意义。同时，这一种趋近于男性，却保留部分女性特征的类型在以后也有继承者，那就是钢巴斯塔。

幸好伊玎这样的例子还比较少，我们可以把它看作摸索中的产物，另一位同时代或者说稍早一点的前辈就是斗将戴莫斯。设计上同样属于红色运动服的流派，明显能看出来这位名字称作"大武士"的机器人其实更加有女人味，不仅机体线条相对柔和，而且动作优雅，纵使在战场上战斗仍然摆出各种POSE，最重要的一点！就是体型上可比板砖状的伊玎要好太多了！机器的胸部和腰部都有明显的强调，而头部的样子则根据的是女孩子扎在两边的的双辫，热血之余也显露出女性的魅力。同属于运动派，但并不具有野性与暴力的感觉，从这几点来看，戴莫斯绝对是一个近乎完美的存在。



EZ-8高达，在相对文静(？)的高达群体中属于异类，身为高达不穿水手服的本身就少，这位换上一身运动装的则更为少见。具体来看，EZ-8抛弃了裙子搭配上衫的设定，而采取了类似白色T恤搭配短裤的晨跑服装，在热血派那一成不变的红色运动服中尤为抢眼，也尤为稀少。头部不采用传统高达的V字天线，则暗示了其"短发"的特性，很符合爱好运动的MM的性格。相对于运动场上的运动服形象，EZ－8的设计显然更加可爱，更加青春。

不得不承认，虽然运动系的多数比较硬派，但仔细发掘均能发现女性化的地方，对此，还有其他的例子。

五个狮子合体的百兽王，粗看上去很是生猛，狮子当然是一方面，真正原因在于这台机器设计的来源竟是摔角手……可谓是生猛中的生猛。但即使如此，也仍然可以从细节上看出其设计并非出于那些蛮汉，而是采取了女性的摔角玫瑰形象。

具体来看，腰间围着的金腰带和身上华丽到掉渣的装饰堪称其最具代表性的特征，另外其头部类似眼罩的部分可看作面具。从合体的方式上可以知道组成四肢的狮子暗示的是高筒皮靴和过肘的长手套，尤其左手是最正宗的黑色漆皮手套的再现，让人莫名的感动(？)。纵使是在搏击场上，也有搏击场上的魅力。

对不起，看了这么多热血的东西，我想我们来研究一下真正美的东西——体操。体操服……想想看就是好东西，这里的体操服指的是竞技比赛时候用的。

据可考资料此服饰最早出现在"《Macross》系列"的VF战斗机中。此时值1982年，圣战士尚未开播，虽有太阳之牙的例子在先，VF系列身高约13米左右，也算是极小了。女性体操运动员中，貌似以小妹妹居多，其特征与VF系列吻合。VF战机变形后，飞机的前半部连带驾驶舱的部分要折下，所以机体的正面看上去根本就是体操服的翻版……紧身，曲线分明。VF系列高超的运动性也正象征了体操运动员的轻盈，三段变形则表示其柔软，再加上命名为瓦尔基里……女性化的程度高的可怕……

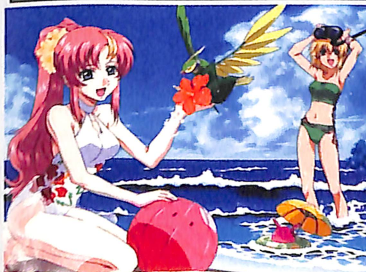


虽然开辟了全新的系列，可惜VF系列仍过于简单，基本没有什么装饰，一般画一个骷髅什么的……与现实中日渐华丽的各种体操服的差距开始变大。一年之后，银河烈风的出现则扭转了这种现状。

银河疾风萨斯莱卡，我第一眼看到这台机器的时候第一印象确实落在了其胸前类似蝴蝶结的部分上，致使我以为这是对水手服的发扬，但当我再看的时候却发现萨斯莱卡的身体部分并没有采用水手服的思想，而是一套连身的体操服。绿色的体操服搭配蝴蝶结，给人的感觉颇为独特。

综合来说，运动MM的形象起初由于符合超级机器人所追求的热血效果，所以运用非常广泛，但之后涌现的一批与热血关系不大的"纤细"型(总不能说艺术体操之类是热血的，可也不能不算运动吧……)，就看作给我们的惊喜好了。

三、夏日海滩上燃烧的魂



终于切入了一个严肃的问题……之所以严肃是因为这个问题肯定会受到更多的关注……

自古以来，充满泳装美女的沙滩一直在人类历史上占据重要部分，间接地推动着人类历史的发展。机器人的设定走入泳装之路，并非是一日之功。此类设定在阿童木中就已经出现，但由于这种机器人非我们这篇文章所要研究的类型，所以我们从另一位元祖开始研究。

魔神Z，嗯，这个名字听上去就是比什么万能侠要好，身为超级系的老前辈，的确在这一方面开了个好头。

出人意料的，虽然年代较早，但魔神Z的设定有着巨大的成功，可以说几乎没有什么缺陷，各种超前的意识也让人吃惊。从魔神Z的图片中可以很容易看出来采用的是黑色的两件式泳装，而且并没有围裙子，身材的凹凸程度也很合适。确实给了后辈们一个较高的起点。但真正让人吃惊的是魔神Z的另一项设定。也许大家都意识到了，以泳装MM设定的机器可能多为超级系，对应现实中的人，属于御姐一类，大胆的泳装也正是御姐才能发挥出真正的杀伤力。可是魔神Z也有一个设定大家都知道，就是身高仅仅和高达相近，甚至还要矮小，换句话说就是属于罗莉类型。魔神Z居然将可爱与成熟如此完美的结合到了一起，罗莉面孔御姐身材，此上上之王道也！难怪这台机体人气如此之高！以至《机战J》把盖塔砍掉了魔神仍然不倒！其姐妹大魔神，巨灵神的



设定也大多延用于此，甚至说并无差距也不为过……

既然有了如此强悍的开头，后起之秀也就络绎不绝，勇者雷汀和钢铁吉克的崛起就代表了泳装的两个分支的进化。从勇者雷汀的形象来看，代表的泳装由“两截”进化为“三块”，颜色为蓝，在炎炎夏日，这是一种清爽的颜色，和泳装的清凉相映成趣，设定人员的苦心如此巧妙地包含其中，不得不令人感慨。就雷汀的身高来看，50多米，标准的御姐。从雷汀开始，这一类走成熟路线的机器人真正开始发展。

而钢铁吉克的设定正好相反，本身钢铁吉克仅有10米，这种身高绝对是基于罗莉的基础之上，其泳装自然就要向可爱方面发展。具体从结构上来说，上身是小可爱(可以外穿的背心)模样，仍属于两截式泳装，白色也比较适合在罗莉的泳装上使用。不解的是设定完毕后不知为何又给钢铁吉克加上了救生衣……个人感觉是为了凸现其年龄幼小游泳技术尚不成熟，这个效果严格来说并不太好，冲淡了原来追求的效果。



超兽机神断空我一向以多得不能再多的热血闻名，从这台机器的造型上看也是让人喷血的，可以称之为成熟路线的代表。大胆的泳装不是一般人都敢穿，断空我的构造明显告诉了我们象鼻子的部分就是泳装的正体，虽说有些不太像话但确实仅有这么窄窄一条……这种结构的来源还可以用另一种泳装解释，是那种正面看只有两条背带的那种诱人的大V字型泳装。无论是哪一种，这种设计思想都是很前卫的(恐怕也是很邪恶的……)，断空我代表了泳装逐渐走向开放的过程和结果，在机器人的历史上占据了重要地位。

EVA虽然体型不小，有时却被归为真实系，这绝不是偶然也不是制作公司发昏，EVA系列的设计本身就是根据泳装罗莉而来，所以称之为真实系并非没有道理。设计者抛开了所有华丽的因素，偏偏选择了式样最简单的学校泳装，让人大吃一惊。EVA本身体形细瘦，从一定程度上来说和春日步有所类似，大阪穿着泳装的样子，也正是EVA的写照。本身就显不出身材的学校泳装对于比较单薄的EVA来说，确实比较合适，这种泳装华丽程度绝对不够，但学生的单纯与年轻的气息尽显其中，也为大家之所好。

此外，特别逆天的强者也仍然存在，这部作品叫做宇宙圆盘大战争，至于逆天到什么程度，这里就不便说明了。



然则我想说，并不是泳装就是最高就是最好，很明显，并不十分搭配的设计也一样存在。比如两台电磁侠，虽然和魔神Z 采用的是类似设计，同样是两件式的泳装，但仔细观察前胸红色的部分，位置显然有些不当，看上去仿佛在普通泳装外面套了一件比基尼，尤其在健一的那一台上表现得更为明显。虽并不是什么大的败笔，但看上去不免有点不太适应。

以上基本就是泳装MM在机器人中的代表，这一部分的数量亦极其庞大，充分论证了泳装在人类历史上的地位之重要，既然重要，也就还需要后人继续发扬光大！

四、围裙啊……



什么？你问我为什么用这么猥琐的副标题？

喂，悄悄问你，情人节收到过手制的巧克力么？啥？收到过？你等着，一会别走啊！

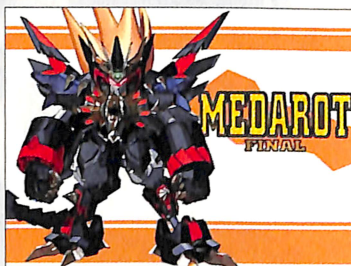
大家知道什么叫某死团的怨念和悲哀么？在公园里约会，女孩子神秘兮兮地打开了小包“这是我亲手做的，不知道好不好吃……”然后？即使里面是一堆碳状的物品都要咽下去！想起来你心爱的MM在厨房里围着绣有小扎古头像的围裙……难道你忍心……不，我没搞错，我们确实要研究机器人……顺便说一嘴，被很多人奉为圣典的女佣装，围裙也是不可缺少的部分哦。

围裙，粉红的围裙，是激起无数人邪念的东西……

所以，在机器人世界诞生了一个巨大的流派……

大空魔龙凯王！口胡！明明是在骗我们口牙！如此凶恶暴力的机器人怎可能是……当然，从行为上可能想象不出来那个能随便抱着自己的主舰抡向敌人的家伙还有如此温柔的一面，但我们不能以貌取人是吗？

大空魔龙的结构其实很简单，机器上半身构成的灵感是由宽大T恤+围裙而来，围裙属于跨肩的一类，比较宽松且很长。整体上基于实用为主，可惜造型上就没那么讨巧。恐龙围裙的出现使其开拓了一条伟大的道路，在此之后各色各样的动物形象层出不穷，当我们看到勇者王围着的那条可爱的小狮子围裙时，可不要忘记我们这位围裙界的先驱者！顺便对小狮子的过于泛滥表示一下不解。(有条件的朋友可以研究一下到底有多少机器人胸前有个狮子头……)至于这位可敬的机器人前辈在细节设定上一样让人叹为观止，看其面部构造，为了保证食物清洁的必要品——口罩，也同样融入了这部机体，如此一丝不苟的态度现在已经很少见了。



此后，围裙的人妻，啊不，是人气就开始不断飙升，然后就一发不可收拾……有些逐渐向时尚与前卫方向发展。

无敌钢人泰坦3，啊？怎么又是这么彪悍的东西？你又错了，只有拿出彪悍的东西，才能看出其中鲜明的对比……何况，除了高一点，这哪里有彪悍？巨大的泰坦3，选取的配色却很柔和，这种厚道的举动注定了它就是要存在女性化因素的命运……与大空魔龙不同，泰坦3采取了比较简单的设计，在图案上没有追求过多的装饰，不过在围裙本身的样式上进行了改革。不再采用相对过于笨拙的连身围裙，而启用了比较时尚的系腰式围裙，这样一来体现在机器人身上就没有了大空魔龙的那种笨拙(喂，那是在胸部吧……口胡！岂能随便YY！我们要看的是内在的含义而不是只看外表啊！)。这条红色围裙的样子颇接近于心的形状，造型不错，上面的图案却只有简简单单的一个星星，有些过于朴素了。但这毕竟也是前辈级别的机器人，无法做到面面俱到也是可以理解的。不过这种系腰的围裙似乎并没有跨肩式围裙好用，灵巧轻便虽是优点，但对油渍的防护还稍逊一筹。

所以，就其围裙的意义来看，实用性和观赏性的统一才可以称作王道。既然知道了什么是王道，就没有理由不出现王道的代表。想来现在二十余岁的朋友没理由不知道战国魔神，也就是曾经被称之为《星球大战》的那部动画，那么请问大家对这部动画有什么看法？



就本人的观点看，战国魔神的设计就代表了高层次的围裙。首先，在外形上，战国魔神的胸腹部分是能打开的，里面要进去小战斗机作驾驶，从这一点就给了我们强烈的暗示，告诉我们这条围裙像哆啦A梦那样前面

有小口袋，可以随手放个什么东西进去，很人性化的设定。其次，这条围裙的外观也不错，虽然仍属于跨肩式的围裙，但样式比较小巧，不像大空魔龙那样长长地拖下来，比较干净利落，在采取以上两种围裙优点的同时，避免了二者的缺点，类似刀叉交叉的图案（汗）也比泰坦3那好像商标一样的星星图案要强太多了。

最后再全面观察战国魔神的整体构造，大家就会发现其构造上有着更加浓厚的厨房气息。其手臂构成的方式明显来自厨房里常用的套袖和端热东西用的手套，如果再联想起其必杀攻击对敌人的烧烤，以及敌对势力三干部那类似调料瓶，搅蛋器，鲜鱿鱼的主舰，对了，还有那个章鱼模样的机器怪兽，这部动画改称家政魔神是不是比较好呢？

顺便提一下，同时代的一台机器人“大王者”，亦是采取类似的围裙设计，虽然细节上不如家政……哦……战国魔神，但围裙上的图案很是漂亮。

很神奇，出于大家对贤妻良母型MM的偏爱，围裙党到现在仍然人气爆高，比如说3alpha中我们大家敬爱的巴兰·多巴爷爷，他的那台座机系着围裙，舞着铁球的英姿仍在我们脑海中盘旋……（哇咧！）





五、恶趣味的最终实现形式

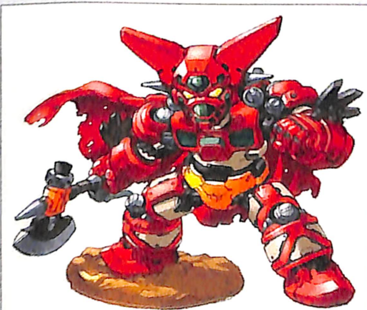


猫耳，字面意思理解是猫的耳朵，对这种东西，有人就是有很大偏好的……喜欢喵无可厚非，喜欢戴着猫耳的MM仍然无可厚非。

从机器人中发现，猫耳的历史居然可以延伸到另一位老祖宗——盖塔身上……好惊吧？偶也好惊，因为我不仅发现了猫耳的起源，更重要的是纵观盖塔一族，竟然全都代表了人们在耳朵上的审美观点。

众所周知，盖塔有三种形态，而第三种形态由于种种原因被大家忽视，那么，今天我们也照常忽视吧。

元祖的盖塔一号，身上直接就披着披风，而且会飞，即使在今天来看，仍然可以算作比较有形的机器人。但其头上多出的两个部分就会让人大吃一惊。有人也许会说猫耳算什么？今天多的是。同学，在废品收购站发现电视机并不稀奇，但在金字塔里发现电视机那就是旷世奇闻了。盖塔这东西出现在遥远而又遥远的1974年，就在那个连美少女战士都没有画出来的时代，在猫耳意识尚没有完全普及的那个时代，何以会在一台机器人上出现带有预言意味的设定呢？



从盖塔一号机的整体设定上看，若照我的理论比喻成MM，其穿着亦颇为大胆，属于泳装类型，这种类型就注定了和猫耳的设定不互相冲突，若把猫耳安插在运动类或围裙类的机器人身上，恐怕效果就不会明显。就此可以看出，盖塔的猫耳设定绝对不是巧合，从某种意义上来说，盖塔机器人的设计就是为头上那对猫耳所准备的。

盖塔进化成了盖塔G，动物耳的设定转移到了二号机……隔了一年的进化，盖塔G二号一般来说并不被大家注意，那么我也相信没有太多人会注意其最大的变化，是把以前盖塔一号的猫耳变成了犬耳是吗……仔细看吧，在二号的头上，赫然顶着两只微微垂下的耳朵。综合现在流行的耳朵来看，动物耳中，猫耳，犬耳属于比较流行且人气较高的一类。至于熊，虎之类则少之又少，象之类的就更不要提了。很遗憾，盖塔G并没有给后人面子，毫不客气地抢用了这一设定。

难道一号机的风光就此不再，非也，一号机也有其重要的意义。大家是否觉得在《罗德斯岛战记》中曾经见过的妖精？……哈哈……没错，妖精的那种细长的耳朵也在机器人中出现了。

这个坑最早就是盖塔G挖下的，盖塔G一号从正面看，耳朵在头部的



两侧，也是细长状，和妖精耳极为相似。但从侧面看，很可惜那其实并不在耳朵的部位，虽然肯定采用了这种理念，但并没有完全实施。

也许有人会对此提出质疑，认为元祖盖塔的头部就有两个钉子状物，是否这个才可以算作妖精耳的始祖？其实从原画来看，那真的纯粹是两根钉子而已……魔神Z的头上也有，比盖塔还早两年哪……

终于，真盖塔出现！虽然也继承了盖塔猫耳的特色，幸运的是真盖塔并没有守着传统不变。一方面，它把头部的猫耳夸张化，使其大幅延长，这样就彻底将其当作了头上的饰品而非耳朵。在另一方面，在头部的两侧真正加上了细长的妖精耳。和钉子不同的就是不仅粗了很多，并且有螺纹装饰（螺丝钉……），仔细看还严格分为“耳根”，“耳尖”两部分，至此，老祖宗挖的坑被后人彻底填平。



后记

其实，观察机器人系列，体现各种奇怪趣味的设定确实不少——包括现实中存在的以及不存在的。例如一部分人喜欢的天使恶魔MM形态，在一些机器人中时有体现。人既然能在AIR里创造出长翅膀的翼人MM，同样也能在W里为飞翼零式加上一对双翼；能在扑杀天使的头上加一个圆圈，也同样能在J的主角机上加一个。但这一类在机器人大系中不具有代表性，另外多少有些超越现实，所以在这里也就不便说明之。

到了这里，这篇学术性和现实性极强（编按：……）的文章也就告一段落！我想大家对机器人的世界也有了进一步的认识，欢迎对机器人的理解有偏差的朋友一起加入萝卜控的行列！因为这里存在着我们追求的极意——“萌”。



文 潜行者





喧哗上等

《战国BASARA》推出之前，在同类游戏中，"《无双》系列"在日本市场是绝对的老大，这一地位在今天看来依然是坚如磐石。不过本文作者却放言说"《战国BASARA》很可能将会成为'《无双》系列'这道千里长堤上的第一个蚁穴"！你不信？那么就请接着往下看！

一 他山之石

前些日听玩友Z君说这几天正在挑战"《真·三国无双4 猛将传》外传模式全关卡修罗难度步战过关"，也就是说除了赶时间骑赤兔之外，其他时候都是脚踏实地的。我这人别看平日里挺懒散随意的，在想方设法榨取游戏的剩余价值这方面可是积极得很；再说这半个多月来《真·三国无双4 猛将传》早就玩得腻了，好不容易听来个新鲜玩意儿，怎可错过？恰巧某些角色因这次新增的"飞龙甲"而咸鱼翻身，正好拿到修罗难度里去调研一下自己摸索出的几套Combo技的稳定性和实用度究竟如何，于是就先挑了几关难度相对较低的外传来打，结果逐渐发觉这"全关卡修罗难度步战过关"其实颇有值得商榷之处。同一关卡，却有多名角色可选用，这难度就相应地有所变化，以"兖州之战"为例，你用吕布装备仙丹配飞龙甲用C3大车轮一直抽到最后一击"震波"出现前用小跳斩取消硬直，落地后接C3或C6继续抽，把敌将连得来到死都沾不了地；要不就换张辽，活丹加乱舞极书，在杂兵群中随便砍几刀至无双槽满，用他超暴力的大范围割草型"无双乱舞"把敌将片成张记刀削面；要是你有自虐倾向，也可以用招式判定和武器性能都难尽人意的貂蝉拿着两根棒棒糖步履维艰缓慢推进，这三套配置三种打法虽说都是"步战过关"，但其难度系数却不可同日而语。这所谓的"全关卡修罗难度步战过关"，深究起来水分着实不少。

既然这"外传模式全关卡修罗难度步战过关"定义不够明确，挑战的兴致自然随之大减。所以我最终还是把这外传模式抛诸脑后，翻出《真·三国无双4》与《真·三国无双4 猛将传》联动之后用赵云去五星修罗赤壁打强化道具（用吕布或绝影马超未免太功利了些）。然而甫一置身烽烟赤壁，便觉难以适应（外传里尽是些中等规模的关卡，何曾见此大阵仗），但见魏军如潮水般涌来，虽说赵云一记C4便将之扫出丈余，奈何敌不畏死，依然前仆后继，皆作奋勇争先状，渐呈遮天蔽日之势，熙熙攘攘，难以辨别，这几天《战国BASARA》玩惯了，这时难免习惯性地拨一下右摇杆想把视点调高些以俯瞰全场找出攻击欲望较强的卒伯兵长之流率先击破以除隐患再来清剿杂兵，然则一拨之下视角却毫无变化，这才猛然惊觉自己是在玩《真·三国无双4 猛将传》而非《战国BASARA》，只得发一记"无双乱舞"将众杂兵震飞开去，直取兵团长。谁知在浮空连段痛殴敌将时竟有不识趣的杂兵前来滋扰，为求自保只得中途变招将□键连打到底把敌将与杂兵一并击飞打出屏幕，紧接着便是条件反射地朝敌将落下的方向拔一下左摇杆并按下L2键，好让摄像机镜头转成追尾视点，以便追击，结果视角没调整过来，敌人头顶的体力计量表连带名称反倒一并隐去，敌将踪影用肉眼更是难以寻觅，只得按下R2键调出小地图，发现敌将已潜至身侧伺机偷袭，赶紧180度转身并按下L1键在调整视角的同时摆出防御架势，可惜《真·三国无双》系列进入防御架势后的视野过于狭窄缺乏纵深感，又不能像《战国BASARA》那样在防御的同时还用右摇杆调整视角手动索敌，所以在同屏人数较多且站位相对密集的场合，即便敌将相隔不远，若不借助小地图，仍然难以在第一时间发现目标。然而世人皆知在修罗赤壁身陷重围孤军奋战时频繁分神去看地图将会是何下场，笔者不过是忙里偷闲瞅了几眼便沦落到需要靠"真·无双乱舞"保命的境地。虽说最终还是找到了"天下奇才·扇"，得以再苟延残喘些时日，但这种因视点问题而非操作技巧所形成的恶劣环境令笔者实在难以忍受，宁可去打那一关撑死顶多只掉落三个强化道具的困难难度，也不愿再来这修罗难度自取其辱了。其后在玩《战国BASARA》时笔者的脑海里更是不时翻腾起这样的小浪花："假如'《无双》系列'的新作能对这款游戏的优点有所借鉴的话，不仅是视点，甚至整个动作部分都还有很大的提升空间"，就这么日积月累滴水穿石，到最后再也按捺不住，抛开手柄移来桌椅，铺纸磨墨奋笔疾书，写得真是龙飞凤舞墨汁淋漓，把自个儿觉得《战国BASARA》中值得《真·三国无双》系列参考借鉴的优点逐一列下并加以阐述。



二 兵者，诡道也

说来也怪，当笔者摊开纸时，最先想到的却不是视角问题，而是兵种设计，或许是因为刚在长筱反击战被武田骑兵队践踏过所以印象深刻怨念浓重的缘故吧。虽然在《战国BASARA》之前的《真·三国无双3猛将传》和《战国无双》中也曾出现过结群而战的骑兵队，然则不管是界桥之战中公孙瓒的白马义从还是长筱之战中武田家的赤备铁骑，"结群而战"这一特性的表现还停留在剧情动画中，观赏价值远大于其实用性，而在实际战斗中这帮所谓的精训兵种却是分散开来各自为战的散兵游勇乌合之众，根本就没有将骑兵队集体冲锋时那所向披靡纵情驰骋摧枯拉朽势不可挡的气魄和威势表现出来。而且哪怕是在最高难度，这些骑兵只需一记跳斩即可打下马来，落地起身后也全然没有牵马再战的旺盛斗志，就这么死心塌地转职为步兵了，丝毫没有铁浮屠那股人缚马上虽死不坠的彪悍劲儿。虽说《战国BASARA》把骑兵作得人马合一颇有偷懒取巧的嫌疑，但人Capcom好歹把骑兵的优势和特性给表现出来了，"《无双》系列"里对骑兵屡试不爽的近距离跳斩用在这里简直是自取其辱，你人在空中，犹如笼中鸟网底鱼，无力可借，挡不了躲不及，三杆长枪一并戳将过来，高度、距离、数量、机动性，敌方都占明显优势，且看你如何应对？长此以往，最终就使得玩家们都不愿与三人一组编制完整的骑兵队作正面交锋而是绕到身后抓住骑兵编队转向不便的弱点痛下杀手或是拉开距离借助远程攻击手段令对方满怀屈辱与怨恨死去。而正因有这种匠心独具立意新颖的骑兵设计，长筱反击战才会沦为笔者使用织田家武将时最不愿出阵的战场。我们不妨来试想一下如果在西京（马腾VS董卓）、洛阳（董卓VS袁绍）、潼关（马超VS曹操）、汉中（刘备VS张鲁）这些烽火连营杀声震天的古战场上翻腾弥漫着的滚滚狼烟中陡然跃出由马超、董卓、庞德这些个西凉悍将所率领的如同《战国BASARA》长筱反击战中的武田赤备般剽悍勇猛的骑兵部队时，那将是何等使友军激昂令敌军胆寒的景象。或者看着玩家所控的武将扬鞭策马，在身侧一队精骑护卫的簇拥下势如破竹地杀入敌阵横冲直撞掀起血雨腥风铁蹄所至无不旗裂鼓破，心中又将是多么的惬意与畅快！更别说这骑兵，尤其是西凉骑兵的集体冲锋对列阵松散的步战兵种的压倒性优势通过实际交锋令人信服地表现出来以后，那战场上因此而出现的剧情事件也会相应地变得顺理成章起来吧。

如果说《战国BASARA》诸多兵种中最令笔者伤脑筋的是骑兵队，那么最不想招惹的就莫过于忍军了。或许有看官要抗议说那三国时代哪有什么忍者，就算要借鉴也得尊重史实吧。然则笔者就忍不住要反问说这忍者究竟是干啥的？无非就是暗杀刺探奇袭破坏之类的吧，搁我们这儿都是斥候、细作、探马的份内事，顶多是叫法不同，工作性质是一回事儿。具体表现在游戏里，比如说这"《真·三国无双》系列"，那都是有专门的兵长负责的。然而令人遗憾的是这些身负扭转战局之重任的特殊部队基本都是由一大众脸武将和一两队寻常杂兵组成，带队兵长一击即溃，余下众杂兵顿作鸟兽散，以致笔者在挫败敌军诡计奇谋之后从未有过如释重负的畅快感，因为从始至终就没紧张过。笔者时常在想，倘若夷陵之战中那朱然配下火计部队的攻击欲望与协作意识都像《战国BASARA》中的忍军那么出色，那么在"冒着被合围偷袭甚至瞬间秒杀的危险去击破朱然令火计部队瓦解"和"将潜在的致命威胁尽数清除再去追杀朱然"这两个作战方案之间如何选择就很能考验玩家的操作能力和心理素质了，当然前提条件是不能中途存档（笑）。

其实《战国BASARA》有好些个东西都是跟"《无双》系列"学来的，比方说刚进一庭院，敌人的站位还没看清楚呢，立马就黑屏了，紧接着就是通路封闭的事件动画，而后但听一声炮响，屏幕下方一排字幕"囗囗军，伏兵出现！"，平地里顿时就多出好几拨人来，呼拉一下全围上来了。而且这《战国BASARA》还喜欢搞点儿噱头，忍者都是打风筝上往下跳的，跳下来之前他还拿炸弹扔你，那准头比"《真·三国无双》系列"的爆弹兵长还好，这就有点儿伤感情了。好不容易跳起来够着他了吧，"嘣"的一声，人家打一团烟雾中扔下段木桩子，遁了！就算是落地上了，这帮家伙也象秋后的野兔一样到处乱窜，可不像别的兵种那样挤在一块儿等您老人家过去随手那么一扫就是一片哭爹喊娘的哀嚎声。等你追烦了撵累了或者直接把带队兵长解决了打算走人了，刚一转身，这帮家伙就横拉着刀打你身后夹杀过来了。要搁究极难度，那些体力稍微少点防御稍微低点的角色一不留神就得去念那绝命诗了。想当年笔者刚用谦信公尝试究极难度天下统一的时候，在小田原城可没少遭这帮鼠辈的毒手啊。不过话说回来，同样是挨一击就大爆血，这《战国BASARA》究极难度可比那《真·三国无双4》修罗难度的技术含量高多了，后者纯粹是靠人海战术外加视角转换不便来让玩家腹背受敌应接不暇疲于奔命的，其实敌兵的AI并不高，修罗难度五星战场合肥新城之战在敌我相距不过数尺的场合依然出神发怔直至刀斧加于身才有所反应，这种情景真是屡见不鲜啊，当然这本传里敌人AI普遍较低也算是"《真·三国无双》系列"的一大传统了，咱也不好多说什么，唯有冀望于《真·三国无双5》了。而《战国BASARA》呢，撑死顶多同屏二十来号人，换作敌人都是忍者的场合，那人数还得往下调，就这么十几个人，视野还挺开阔，要觉得哪儿遮挡着您了还能边跑位边调整，特方便。有这么体贴的设计还被人给秒了，只能怪自个儿太轻敌了，或是技不如人，咱也愿赌服输，说声"靠！算你狠"再读档重开，可不像《真·三国无双4》那样郁闷到摔手柄。

楼上这两段说的都是攻，接下来笔者要说的就是守。因为《战国BASARA》里骑兵编队的冲锋突击和忍者集团的合围夹杀实在是太强悍了，近乎无敌的地步，所以不需要与其他兵种配合便足以令玩家深恶痛绝辗转难忘，而盾兵与他们相比却是截然相反，如果没有地形限制和其他兵种的配合，大多数场合都是被玩家直接无视的对象，虽然几乎每名角色都有针对盾兵的固有技，诸如"神阵""障壁深红"之类的，但是似乎没有玩家打算把本来就有些捉襟见肘的固有技名额浪费在盾兵这单一兵种上，所以在穿越由盾兵构成的防御阵地时，笔者都是瞅准敌人阵列间的空隙连按×键跳将过去的。然则若是有弓箭或铁炮部队排列在盾兵防线之后，那就有些棘手了，我可不敢保证在作太空行走时不会被一簇暴雨梨花钉或一蓬霹雳雷火弹打落下来，就算能及时受身吧，那第二波甚至第三波的Rain Storm又作何应付呢？空中连续鲤鱼打挺到黑屏念绝命诗？所以遇到这种情况笔者的第一反应都是想办法绕过盾兵阵地把弓箭或铁炮部队解决干净，



再……收拾盾兵？你在说笑吧老兄，我之前不是说过了吗，由盾兵构成的防御阵地对玩家没有任何威胁，只要你不去招惹他们，这帮家伙甚至懒惰得连枪都不愿从盾牌后面伸出来戳你一下，如果不在乎那点经验值的话就当作没看到好了。其实明眼人都知道《战国BASARA》里这些个弓箭手啊铁炮兵啊等远程攻击部队都挺弱的，论杀伤力根本就没法跟"《无双》系列"的同行们比，又不经打，两拨人各自一字排开像《爱国者》里那样对射肯定是"《无双》系列"的远程打击部队完胜，但问题的关键在于Capcom那帮家伙更清楚什么是优势互补，知道如何通过兵种搭配让两个相对弱势的兵种发挥出丝毫不逊色于骑兵和忍军这些强势兵种的战斗力，我觉得这点是很值得Koei的制作人学习的，当我面对"《无双》系列"那些毫无隐蔽和掩护的射击兵种时，这种想法尤为强烈：这战场上又不是没盾牌给你提供掩护，虽说跟那《战国BASARA》里会自个儿调整方向的盾兵比起来这灵活性是要差点儿，可也总胜过你在那儿傻站着等人来打呀。其实光是盾兵和弓箭手狼狈为奸倒还没什么，要是再加上木栅栏，那才真让人头疼——这玩意儿把你行进路线给限制住了呀，跳不过拆不散，想要绕过盾兵阵地直接去解决远程武器援护部队就有些困难了。比如说这春日山攻城战吧，攻城方武将初始位置右手侧那条石阶，两边都竖着好几排栅栏，每排后面都站着两三个弓箭手，正中间那条道上挤满了盾兵，那阵仗，硬冲吧，倒也上得去，不过多少得挨上几箭，连续跳跃时落点不准说不定还会被捅上一枪，所以选用血少皮薄或者行动迟缓的角色时笔者都会选择走左边那条阳关大道。我寻思着吧，要不是为了照顾那些Light User，估计那关卡设计师也不会画蛇添足地另辟这条道儿出来——这样一来谁还会跑右边自个儿找罪受啊，连个敌将都没有，更别说玉手箱了。每当我看到那条道，就不由得想起《真·三国无双2》合肥新城之战地图右上方的那道石梁来，虽说没有盾兵碍事，可要真想冒着魏军的箭雨毫发无伤地冲过去也着实够呛。可惜啊，自打《真·三国无双2 猛将传》以后就再也见不着这么惊险刺激的场面了。

三 Growing Pains

《孙子·谋攻篇》有云："知己知彼，百战不殆"，敌人聊过了，回过头来梳理下自家的事。先从成长系统说起吧，其实笔者一直觉得《战国BASARA》是个Core User向的动作游戏，从战斗到系统都很硬派，虽然出于商业考虑向Light User作了些妥协，毕竟现在Capcom的财务状况很是糟糕，然而瑕不掩瑜，关键问题上没有丧失原则，坚持了立场，值得表扬。比如说Level Up吧，19级以前除了体力啥也不加，升到19级了增加条BASARA槽，想加攻防？Sorry，自个儿刷宝去。这样一来没打出国境防卫战的玩家们就比较郁闷了，想要刷出极品装备就只能跟那些总大将死磕，可不像"《无双》系列"那样先在低难度把各项能力练满再用S/L大法凹宝，这一点《真·三国无双4》尤其过份，之前出的那《战国无双》好歹还有个技能点数与武勋的限制，就算《战国无双 猛将传》把武勋的限制取消了，技能点数获得数量与难度挂钩的设计依然存在，玩家们为了提高练级效率，在低难度把攻防练到一定程度后就会自觉地去地狱难度赚取点数。这《真·三国无双4》倒好，Normal难度和Easy难度获得的武勋点数没有任何差距（那《战国BASARA》还有个难易度恩赏呢），而武勋点数又和可装备道具数量密切相关，再加上击破敌将后掉落的剑盾等级这两种难度也全然无异，虽说Hard难度下剑盾所加攻防数值翻倍，但通过连击在Easy难度下数值照样可以翻倍，再加上Hard难度敌兵的攻击欲望相对较强，要在他们的干扰下连段至24 Hit更加不易，怎么算都是低难度的练级效率更高，如此一来，除了少数注重战斗乐趣的Super Core User坚持使用各项数据皆为初始值的武将去打Hard难度，其他人都一蜂窝地跑到Easy难度的虎牢关屠"桃园三匪"练级去了。四十多名角色啊，全照一种模式练级，你说那得有多闷啊。这时日一久，看着角色成长时的满足感就没那么强烈了，窗户纸捅破了就一句话，审美疲劳！用强化道具来练吧，又是杯水车薪，更何况这玩意儿又是随机掉落的，你只差防御没满吧，它却专给你"无双之书"，真是气煞人也！《战国BASARA》可就不一样了，第五或第六武器每提升一次等级，必然是以紧张激烈的BOSS战作考验，那种经过酣战剧斗轰杀强敌的成就感与获得更高等级装备的满足感交织汇聚在一块儿，可不是用C5重复机械地鞭尸连段打满24Hit所能比拟的，就算是没有BOSS堪称刷宝胜地的国境防卫战，因为不能中断存档，所以一场下来也得打满四分钟，而且这四分钟也不是风平浪静波澜不惊的四分钟，要知道不装备以大伤害换取过关后追加五个豪华玉手箱的博打道具套装，单靠那固有的六个玉手箱想打出高等级装备无异于痴人说梦，而用那些招式性能难尽人意的角色装上博打道具之后还要确保四分钟之内城门不失，那种命悬一线的感觉，又岂是"紧张刺激"这种词所能形容的，这分明就是在剃刀的边缘起舞呀。正因为武器等级的提升，附加数值的增加，角色综合攻防能力的成长，定要经过连场丝毫松懈不得的浴血奋战，所以才能使得玩家们在每一场战斗中都全力以赴全神贯注全情投入，哪怕是角色已练至20级，只要武器的等级还有提升的空间，他们依然会装备着博打道具套装在国境防卫战享受着秒杀与被秒杀的快感，或者在其他玉手箱出现数量更多的关卡（比如摺上原追击战或扎比城攻略战，这些战场原本就有13个玉手箱）与BOSS们进行着激烈爽快的攻防转换。





因为《战国BASARA》中敌方BOSS级武将的AI设计得相当出彩，所以即便武器等级升至90级以上时游戏难度也不会有明显的下降，可不似那《战国无双 猛将传》，凹到把附加能力差强人意的第五武器之后去打那地狱难度的"金崎撤退战"简直如入无人之境，稳拿4800技能点数。或许有人会说"小牧长久手的本多忠胜或大坂夏之阵的真田幸村这些超阳炎武将才不会吃你这套呢"，没错，可问题的关键在于，练级赚点数我大可去稻姬的初阵"金崎撤退战"，除阿市以外其他的武将皆为不曾阳炎化的大众脸，鱼腩当道；凹装备我宁愿选择没有超阳炎武将的今川义元之章下分支最终战"本能寺肝试"，六个桐箱五个玉手箱，骑上松风，拣完装备跑完全场不过分把钟，凹起宝来效率也蛮高的了，何必去招惹那些个什么"战国第一强兵"、"日本之张翼德"给自个儿找不痛快？成长系统堪称"《无双》系列"历代作品中最具创意也最完善的《战国无双 猛将传》尚且如此，更别说在这方面固步自封不思进取的《真·三国无双4》了。正因如此，笔者才觉得"《无双》系列"当前正面临着一个瓶颈问题，那就是对玩家越来越迁就、放任，在惊人的销量和巨大的利润面前已经无法对自身进行准确定位了，很多动作游戏玩家终日沉迷于《鬼泣》、《忍者龙剑传》、《潜龙谍影3》这些推出已久的老游戏而对"《无双》系列"始终不屑一顾，并非是对诸如画面、手感、视角这些要素感到不满，而是难度太低，而且越来越低，全然激不起挑战欲望，《真·三国无双4》里一味增强敌人攻防而AI却没有任何改善的修罗难度更是沦为圈中笑柄。就拿最终武器来说吧，《真·三国无双2》是满足条件难，过关更难，经常出现武器到手却过不了关的情况；《真·三国无双3》和《战国无双》（含《猛将传》）则是要达成条件颇有些难度，获得武器以后想要快速通关反倒容易些；而《真·三国无双4》，坦白说除了大贤良师的"轰火神杖"，其他武器还真没给笔者留下多少印象，这还是建立在张角的招式判定着实难尽人意的前提下。现在的"《无双》系列"技术含量越来越低，原本带有战略要素的动作过关游戏逐渐蜕变成含有动作元素的收集养成游戏。笔者最近经常在想，为什么可选武将越来越多，招式和装备越来越丰富，系统越来越繁杂，却越来越找不到前些年玩《真·三国无双2》时那种心惊肉跳掌心湿滑的感觉？

其实成长系统作得偷工减料倒也罢了，反正练满了都一样。说到这儿笔者又忍不住想给Koei提点意见了，去年2月11日发售的《战国无双》给角色的各项能力数值设定上限，我觉得挺合理的，前田庆次与伊达政宗的攻防数值相等、武田信玄像服部半藏那样能跑能跳那才叫不象话，其后于3月18日发售的《真·三国无双3 帝国》也沿用了这一设定。谁知半年后推出的《战国无双 猛将传》冒天下之大不讳开了历史的倒车，鼓捣了个"成长界限突破"出来，大搞平均主义，到这时候笔者还给自个儿打气，心说这玩意儿可是要拿百万石高来换的，除了Core User，谁还会花那么多时间去完成全任务收集？既然不是必选项目，也就不能因此就断定《真·三国无双4》要走《真·三国无双3》的老路子，结果等《真·三国无双4》一到手，把美髯公练满之后登时就傻眼了，正可谓"辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前"！不过好在《战国BASARA》批判地继承了《真·三国无双3 帝国》的优良传统，角色特性非但体现在自身能力上，连同属一人但种类不同的武器都有着其他种类无法替代的功用，前三把武器因为功用与第五把太过相似，暂且不论，单说后三把。第四把武器拥有最高的防御力；第五把攻防皆佳且附带属性；虽然某些角色的第六把武器不带属性且附加能力中有一项低于第五把武器，但是其超高的会心一击率却是其他武器难以企及的。正因为这三把武器的优点与缺点同样明显，所以玩家反倒可以根据战场状况和攻略方式来挑选适用的武器，从而发掘出充满个性的打法。像织田信长这种第五把武

器附加暗属性的角色，用来打国境防卫战和桶狭间奇袭战这些个敌方据点出兵迅速且分布密集的关卡简直就是虎入羊群，一个BASARA技发将出去，就看到那体力值噌噌噌地往上涨，用樱木花道的话来说就是"观众越多我的状态越好"，典型的人来疯；如果是关起门来跟BOSS打牢笼战就麻烦了，比如四国上陆战的长宗我元亲或者扎比城攻略战的扎比。长宗我部元亲别看这厮在日本人气那么高（仅次于伊达政宗），在BOSS里还算是比较菜的了，跟北条氏政有得拼，只不过在打他之前还有辆步行战车要解决，与他同时出现的杂兵又太少，还不够补血的，暗属性的第五把武器"征天魔王"肯定是不能用了，我丢……那么换哪把武器呢？第四把武器攻击力太低，木骑又这么经打，BASARA槽更是要留着对付正主儿，用"远雷遥"？那不知得射到什么时候了。为免夜长梦多，也只能用第六把武器"浪速必携"，拼人品，多出几次会心一击就把这台破机器给拆散架了。而扎比城攻略战呢，虽然只要号角兵不死，敌兵就会持续踊跃地奔出来为信长加血连带补满BASARA值，但扎比那家伙的攻击力实在太恐怖了，又经常使用"突击"这招扣血多判定强的无赖技，有些时候走避／防御不及就只能靠BASARA技的无敌时间来化解了，这还是在察觉他行踪的情况下，没有及时发觉就只能硬捱了。因为这个场景敌兵较多，扎比经常混在人堆里伺机偷袭，而且这家伙还会不时召唤机械扎比出来分散玩家注意力（卑劣！），所以实际上经常要硬食他这招"突击"，防御力低了还真吃不消，这时候就只能换第四把武器"双刃裂界"，打持久战！反正每五十人斩就会随机出现回复道具，打爆一只机械扎比还会出现体力与婆娑罗大回复的惠比寿樽，磨也把那贼秃给磨死了，哼哼。像伊达政宗和真田幸村这些享有主角特权的家伙，第六把武器到手以后就没换下来过，就算遇到扎比这种无赖，也因其优异的招式性能与暴力的武器属性，打着那南蛮贼秃毫无还手之力，"蛟龙"和"苍红"被彻底无视了，严重破坏武器间的平衡性！而倒霉的明智光秀却因为连第六把武器上都带有暗属性，迫于无奈，只好整天把"白狼"拎在手里。前些日用秀子打究极难度的天下统一模式，前几仗用那"黑虹"都挺趁手的，没想到兵临春日山城时，反倒在春日那小妮子手下吃了大亏，本来光秀出招就慢，攻击范围又窄，对上以动作轻捷灵巧的忍者就有些吃力，经常是没砍几刀对方就闪避开去了，搞得被暗属性反噬的光秀郁闷无比，只得读档重来换家伙跟小丫头玩防守反击，这就叫"余岂好龟乎？余亦不得已矣。"综上所述，正因为武器的特性体现出来了，打法丰富了，玩家的选择多了，总能找到属于自己的乐趣，才能更投入。而《战国无双 猛将传》的锻造系统，说得不客气些就是抹杀武器的特性，好武器的标准就一条，第五武器同时附带攻击力、防御力、无双增加量和攻击范围这四项能力（最强属性的归属至今仍有争议，暂且不论），满足的条件越多武器就越符合"神兵"的标准，倘若没有附带这四项能力哪怕是名义上的最强武器也会被视若弃履落得个压箱蒙尘的凄凉境地，玩家在锻造武器的过程中越发注重压倒性的力量优势而不是如何才能与武将的特性相配合，本应是看人下菜，而今却变成"唯武器论"，在笔者看来这种培养思路简直就是由道入魔，落了下乘。现在《真·三国无双4 猛将传》也要搞什么武器强化，看来Koei是铁了心打算一条道走到黑了。



四 匠心·将星

有《真·三国无双3 猛将传》的前车之鉴，原本以为这《真·三国无双4 猛将传》里敌将AI也会有所增强。然而结果却令笔者大跌眼镜，敌将AI仅在修罗难度五星关卡略有提升，其他场合还是用人海战术靠群体密集的持续打击来弥补单体的出招破绽，说白了就是围住你猛打，让玩家忙于防御，无暇反击，以致于有些时候三个大众脸武将聚在一起比阳炎化的无双武将还难缠。然而即便敌将AI能达到《真·三国无双3 猛将传》的水准，一对一的情况下依然是玩家以压倒性的优势完胜，而且《真·三国无双4》还新增了比《真·三国无双3》的斩玉更霸道（或者说更破坏平衡性？）的阳玉，强如修罗难度五星关卡总大将，单打独斗的场合倘若没有无双觉醒，照样只有被草割的份儿，况且大多数场合只要战略方面没出什么大纰漏致使我军兵败如山倒，到最后都是我方几名武将率一大帮杂兵把敌方总大将撵到墙角里刀枪并举将其浮空连段得上下翻飞沾不得地的，连个两三回，尚觉有趣，打得多了，便如例行公事，心生倦意。虽说那《战国BASARA》多数时候都是一骑当千，友军集体避战，坐观玩家孤身独闯虎穴，然而个别关卡若是诱敌得当，与友军携手痛宰敌将亦非难事，只需满足"与BOSS决战的地点不是封闭场景"和"我军至少有两名可选武将出战"这两个条件，再加上一点点耐心即可实现，笔者就曾用武田信玄与真田幸村、猿飞佐助两人围殴岛津义弘，四人乱斗，战得天昏地暗，然而难能可贵的是鬼石曼子（编注：鬼石曼子是岛津义弘的绰号）并没有因为我方人多势众就陷入被动挨打的窘境，反倒是临危不惧连打带滚攻防有序进退有度丝毫不显慌乱，生猛得紧！这点确实是"《无双》系列"拍马亦难及的，君不见强如银戟温侯者，纵使有修罗难度的天时，虎牢关这特定关卡的地利，加上"无双觉醒"的人和，理应是稳操胜算，就因为AI差了些，最终依然逃不过被桃园三匪连段至死的屈辱下场。诚然，《战国BASARA》的BOSS们是占了"兜后打背才有长时间硬直"这一设定的便宜，所以在正面迎敌时即便以寡搏众依然从容不迫游刃有余，虽然始终不见其使用"弹返"这一高阶技巧，但是挨上几下就闪避开去着实令人恼火，尤其是在习惯《真·三国无双4》那种用C5+阳玉将敌将打浮空然后视具体情况而决定是接C6还是□键连按到底，总之就是敌将一旦中招就只能任由玩家把连招打完其间没有任何翻盘机会（无双乱舞？弹返？老兄别忘了你现在是在空中啊！）的无脑打法之后遇到这种情况通常很难在短时间内调整过来，再加上《战国BASARA》鲜有浮空技和小跳斩这样的破防技，想要正面硬撼迫使BOSS露出破绽再予以痛击绝非易事，所以跑位此时就显得尤为重要，在蛮力无法奏效的场合，出击的时机与角度就成了胜利的关键，其实这种作战思路很早以前在《鬼泣》中就表现出来了，当玩家把自己的思维定势从"《无双》系列"的框架中解放出来之后，以迎战《鬼泣3》的最终BOSS——Vergil的状态来面对《战国BASARA》的BOSS们的时候，所有的问题皆迎刃而解。要知道这《战国BASARA》也是Capcom第四开发部的作品啊，人设还是《鬼泣》的美术指导Nakachi，伊达政宗、真田幸村和浓姬的第六把武器皆是Dante的标准装备，致敬之意如此明显，那还有什么顾虑，就把这《战国BASARA》当作调低难度的《鬼泣》来打好了。然而如此一来，那些将《战国BASARA》当成"《无双》系列"的跟风之作来玩的玩家在究极难度下对且战且走的BOSS无从置喙在我看来也是理所当然的事情了，毕竟是被"《无双》系列"的低AI给宠了这么多年嘛，温室里的花骨朵儿经受得起风吹雨淋那才有问题呢。



其实把"《无双》系列"的战斗部分一竿子打死并非笔者的本意，毕竟早在《真·三国无双2》时就已经引入"弹返"的概念了，不过那时的"弹返""弹"而不"返"，只图把敌人震退了事，自保有余，却不足以

克敌制胜：到了《真·三国无双3》又全然颠倒过来了，有“返”无“弹”，而且这反击技的威力与使用风险实难相配，因而被插上“鸡肋”的标签。我不知道别人是怎样想的，反正自从我当年在玩《真·三国无双3》时经过惨痛教训识破这技能华而不实的本质之后，直至单枪匹马将《真·三国无双3 猛将传》所有的LV11武器尽括囊中，从始至终都没再用过这招；虽说《战国无双 猛将传》为反击技加入修罗属性，且在敌将发动无双奥义亦有判定，使其实用度略有提升，可惜修罗属性是按敌将现有体力的固定比例扣血，效果会逐渐减弱，如若不附加修罗属性，其杀伤力又难尽人意，终究是有所局限；临到《真·三国无双4》更惨，连斩玉都取消了，还“修罗属性”呢。这下子又被打回原形了，“鸡肋”这顶帽子想来是没可能在《真·三国无双5》发售之前摘掉了。你说这Koei有多可恶！挺好一设计，既考按键反应，又考观察力，对走位也很讲究，弄好了这就是一简化版的“弹一闪”啊，真要使出来绝对是爽快感满点！他倒好，尽取糟粕舍弃精华，越做越糟，到这《真·三国无双4》就彻底废掉了，单是从“弹返”这招式的蜕变过程就能看出“《无双》系列”的制作者创意并不匮乏，颇有点小聪明，懂得从成功的动作游戏中借鉴，但是缺乏钻研精神，学到点皮毛就不愿再深入，“玉不琢不成器”，是以历经数载，战斗部分依然是顽石一块。还是Capcom有眼光有经验，连判定成立条件和按键组合方式都未作变更，就在《真·三国无双2》的基础上加了个攻击+吹飞判定，立马变废为宝，兼具实用性和爽快感。不过话说回来，有《鬼武者》的“弹一闪”和《鬼泣 3》的Royal Guard风格这些珠玉在前，《战国BASARA》要还做不好“弹返”这技巧整个开发团队干脆去集体切腹算了！这敌将的AI作好了，变聪明了，但平衡性依然把握得很好，任他再强悍再狡猾，玩家也能根据所选角色的特性配合一些需要精准操作技术含量较高的技巧找到相应的打法，将其放倒时的爽快感自然远超对方根本没有还手的余地被各式连招狂殴至死，但作为一个动作游戏，只有爽快感是远远不够的，耐玩性也很重要。诚然，弄一大堆隐藏装备、关卡和任务出来并许以相应的奖励亦能延长游戏时间，但是这些东西终究是死的，都有固定的获得方式，按图索骥，很快就拿完了，尤其是“《无双》系列”，在入手当晚配合攻略拿完所有珍稀道具这种事情早已是屡见不鲜；《战国BASARA》在这方面也好不到哪里去，只不过装备在满足特定条件之后依然是随机出现，因而才能多苟延残喘些时日罢了。然而《战国BASARA》的制作者们似乎并没有打算（或者说不屑于）单是靠这些收集要素来增加耐玩度，至少就我而言，对招式组合的兴趣要远远大于道具的收集。



尤记《真·三国无双4》发售以前玩友聚会时还常说黄忠的招式如何不济，根本就没有将擅射的武将特性表现出来云云，随后又帮制作者开脱说弓箭系武将的招式本来就不好设计，远程狙击和贴身肉搏都很强势的话那就破坏平衡性了，近战能力不行又不足自保，两相权衡，也只能作成现在这个样子了。后来《战国无双 猛将传》发售，同为弓箭系武将的稻姬除了C1和无双奥义，其他招式依然倾向于近战，尤其是那最强武器“清丽天弓爱染”，从字面上来理解虽说是弓，然而不管是造型还是用法，走的都是《鬼武者》系列那两把刀的路子。《真·三国无双4》针对黄忠的C1和Jump Charge有所调整，加上本作取消自动锁定，基本确立了连射带跑以距离换安全的作战思路，虽说是比以往的弓箭系武将强了，但依然缺乏新意，没有把弓术与刀法有机地结合起来，各行其事，始终是差那么一点味道，然而直至此时笔者依然试图说服自己：“如何处理好远程打击和近身缠斗之间的平衡性，对所有的动作游戏设计者而言都是个大伤脑筋的难题，不应对Koei过于苛求”。或许是急于为Koei辩解的缘故，我竟然忘记了早在三年前就有个游戏完美地解决了这个难题，那就是《鬼泣》。“击！击！击！斩！斩！斩！”这是印在《鬼泣》游戏包装封底的广告词，拿来配在黄老将军的生平简介旁边倒也不显突兀，连《十面埋伏》里的牡丹坊小妹都知道“右手使刀，左手挽弓”，这“Gun & Sword”说白了就是那弓与刀的衍生物罢了，可笑那“《无双》系列”的动作设计者却连这一层也看不破悟不透，历经三作，始终是闭门造车，设计思路一成不变，鸡毛蒜皮无关紧要的琐碎细节从别处倒是借鉴得不少，其间《鬼泣》系列也出到第三作，“Gun & Sword”配合越发紧密，切换越发流畅，过渡越发自然，可惜“《无双》系列”的制作人员依然对其视而不见，Capcom也乐得“肥水不流外人田”，在《战国BASARA》里为织田信长设计了招“远雷遥”出来，大玩枪剑双绝，因为没有Charge技的死板限制，普通技与固有技尽可随意切换，是远程牵制？还是近身压制？亦等何须多虑！诸多变化，皆随心所欲，收放自如。那枪技融于剑招之中，使得攻击范围与连击速度大增；而普通技收招时的突进冲刺又能取消“远雷遥”最后一击避免长时间硬直；敌将若是欺进身来，丫不是喜欢闪避吗？砍个几刀，且不管他挡住与否，多挨几下自然就翻滚开去了，莫待其缓过劲来，枪子儿只管招呼过去，定将他打得抬不起头来。依此套路，伺机而变，攻如急风骤雨，守时片叶不沾，二者优势互补，相得益彰，占尽主动，抢尽先机，饶你奸滑似鬼，亦难翻盘逆天。同为一枪（弓）一剑（刀）一长一短一远一近，这以“远雷遥”为主体派生的组合技立马就把《真·三国无双4》里汉升老爹的龟派打法给比下去了。

虽说《战国BASARA》里象“远雷遥”这样如此讲究招式搭配的固有技在《战国BASARA》中依然屈



指可数，但“千里之行，始于足下”，动作革命的火种一旦燃起，加以时日定可成燎原之势，毕竟我们业已看到织田信长的“Gun & Sword”、伊达政宗的六爪流、猿飞佐助的飞天遁地、岛津义弘的“刀不出则已，出则必中”，这些打斗风格在“《无双》系列”里是前所未见甚至是我们都不曾想到的。前文提到猿飞佐助，其实《战国无双》里同为忍者的服部半藏的各式Charge技中也有不少跳跃的动作，但是□△△△中途的跳跃只是进行浮空追打的必经步骤，并非忍者所独有，而□□△△△的跃起后投掷爆弹更是画蛇添足，因为完全没有起跳的必要，还是那句话，观赏性远大于实用性，更何况他身在空中，毫无抗打击力可言，很容易被杂兵突然飞起的“无影脚”中断连击，这还是对形势比较乐观的估计，如果在他起跳准备扔爆弹时敌将突然发动无双奥义，他连受身躲避的机会都没了，因为这个跳跃动作是Charge技的一部分，在空中是无法自行取消的，只能硬抗。虽然服部半藏在造型上给人以“身轻如燕”的感觉，在剧情动画里更是来去如风，但在实际游戏中他的空中滞留时间也不见得就比其他角色长到哪里去，更别说象猿飞佐助那样双脚离地之后仍备有诸多后着了，从某种意义来说服部半藏的忍者属性与长筱之战中的武田骑兵队倒是颇有相似之处，华而不实，徒惹人笑耳。还有那二段跳，在《战国无双》里除了走忍道还有别的什么用处没有？很遗憾，没有！其配套动作匮乏得来甚至无法融入任何连招中去，给人的感觉就是Koei设计出这个动作仅起个身分标识的作用。相似的武器组合，同样的角色特性，为什么设计出来的动作却是天壤之别？倘若Koei依然无意去寻求答案，那么我想《战国BASARA》很可能将会成为“《无双》系列”这道千里长堤上的第一个蚁穴。

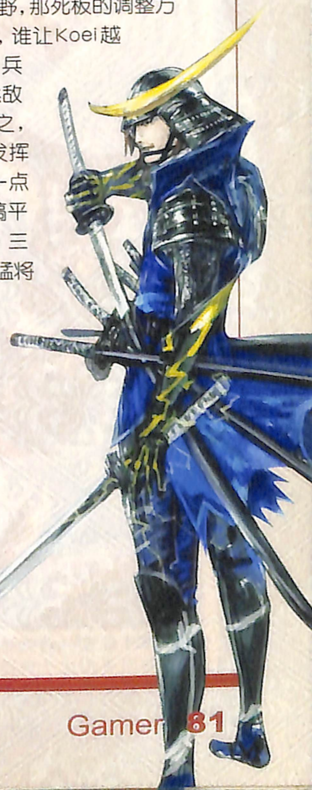
五 困兽愁城

虽然早在第一章节就信誓旦旦地宣称因为视角太过恶劣所以不打算再碰修罗难度，但是在昨晚还是忍不住通了遍修罗难度的无双模式。这一遍打将下来，感觉即便是在修罗难度，四星级以下关卡（含四星）和《真·三国无双2》困难难度年代靠后的几场战役——例如五丈原之战、夷陵之战和合肥新城之战相比其难度也是相差甚远啊，虽说在任何关卡视角问题都不会有所改善，但最起码敌人的攻击力和AI都有不同程度的下调，如果综合防御力够高，那么硬捱几记也没什么大不了的。就拿那“豪龙胆”来说吧，当年玩《真·三国无双2》时在长坂之战先是被独眼和张辽联手痛殴，而后又是大耳贼被夏侯渊追杀得丢盔卸甲频叫苦战，只得扔下许仲康抢过一匹快马心急如焚地赶去救援，最后在曹军本阵被一群杂兵缠住分身乏术眼睁睁地看着曹操站在不远处急吼吼地把体力补满，几经波折，多次读档，才最终把武器搞到手；而换作《真·三国无双4》修罗难度的成都之战，战前准备太过匆忙，连护卫武将都忘了带，也懒得重新设置，一路杀将过去，竟无一合之将，在友军的配合下那刘璋甚至连赵云的衣角都未曾摸到就被做掉了，真是令笔者哭笑不得，真不知是该为自己的操作技巧与三年前相比略有长进而沾沾自喜，还是为这《真·三国无双4》在关卡设计与敌将AI的全面退化而扼腕叹息。这《真·三国无双4》的无双模式通常只有五关，然而要等敌将进入状态往往得等到第四关去了，之前的三场战斗给笔者的感觉纯粹是在浪费时间，偏生这《真·三国无双4》又不能像《战国无双》那样在无双模式里自由选关来打，索性连无双模式也懒得打了，开机只选五星关卡，绝影无视，什么百草丸神气环，一概不带，全程步战，血拼到底，这才勉强激起几分战意来。



前前后后打了好几场合肥新城，这才深感这视角问题似乎并不像我先前想得那么简单，简要地归纳一下，问题主要体现在两个方面，一是视野太过狭窄，索敌不便，二是视角不能及时调整，延误战机。具体反映在游戏里，前者导致玩家打不着想打的敌人，避不过想避的攻击，而后者则使得玩家不能持续追击敌人，一旦敌人飞出屏幕，就得停下来调整视角，流畅度大减，节奏感也被打乱了。视野狭窄倒不完全是Koei的问题，笔者以前玩《忍者龙剑传》时也常觉得可见范围很窄，在盯着正面的敌人猛砍的时候很难兼顾身侧的敌人，所以不得不频繁使用“饭纲落”，尽量不给敌人形成合围之势的机会。后来在朋友家看到他用16：9的电视玩《忍者龙剑传》，情况就有所改善。同理，“《无双》系列”在双打的时候受到偷袭的几率反倒更低，因为左右两边的视野极大地拓展了，犹胜16：9的宽屏电视，但是因为受到PS2机能和Koei技术力的限制，两侧视野的拓宽就要以纵深感的缺失为代价，拆了东墙补西墙，问题依然存在，视野依然狭窄。说起来，《战国无双》至少还在这方面有所尝试，按下右摇杆还能调整镜头焦距，对敌将连段追打或者进入防御状态准备使用反击技时把镜头拉近，动作观察更加细致入微，以免被周遭的杂兵干扰造成误判影响操作；如果敌将到处乱跑或者混在人堆里，把镜头一拉远，前后左右的视野立马就拓宽了，那小子也就无所遁形了，只管拖出来打，只不过在开扁之前要记得先把镜头拉回去。《战国无双》这种做法说白了就是以精细建模和流畅度来换取良好的视野，效果不是很好，尤其是敌人密集且大开特效的场合，跳帧相当严重，然而鱼与熊掌二者不可兼得，要视角没问题，其它方面也只好将就了。所以我就没搞懂，你说那《真·三国无双4》当初宣称用了什么新引擎可以使同屏出现的人数更多而不拖慢，那为什么不干脆就保留当初《真·三国无双3》时的同屏人数，并同时沿用《战国无双》对视角的处理方式呢？这么做的话视角问题也不会像现在这么严重，至于同屏人数嘛，能保持《真·三国无双3 猛将传》列传模式里虎牢关歼灭战的水准，想必就能够令玩家满意了吧。或许有人会说：“不是还有小地图吗？你看不到身侧的敌人用小地图不就得了？”，可问题在于，通过小地图玩家只能知道身侧有没有敌人，有多少敌人，却无从得知是什么样的敌人，以及敌人正在进行的动作。要知道在修罗难度下一个亲卫队长和普通兵卒对玩家的威胁程度是根本无法同日而语的。除了阶级，还有兵种的差异，弓箭手最多射中一箭就没有机会再举起弓，但门兵长却可以连挥数记；而同等距离，剑兵或许不足为虑，但枪兵的冲刺却是心腹大患。这些情报都是小地图无法提供的，只能靠玩家自己去收集，而视野的限制却极大地降低了玩家的收集效率，要知道在修罗难度的某些场合，十个兵卒比一个阳炎化的无双武将还棘手，单靠小地图和如此狭窄的视野来应对如此多的敌人，确实有些捉襟见肘。

在前一个章节“匠心·将星”中笔者曾说过敌将AI偏低，不过这AI低是把双刃剑，连我方将领一并中招，常常帮倒忙。前些日打夏侯元让的无双模式，长坂之战对阳炎化的赵云，滴血不减打掉他一半体力，本以为能够全程无伤解决掉他，谁想斜刺里杀出个大众脸友军，还是骑马的，顿时把赵云顶出老远，致使连击中断，笔者还没来得及说声“靠！”就看到赵云又被他顶到墙角里去了，而那大众脸偏生横挡在赵云身前，看着架势，笔者这下想要与其联手放肉风筝亦不可得了。正郁闷间，身后一帮杂兵悉数朝赵云涌去，全然不管打得着打不着，乱成一团。就在这时，那名骑在马上的大众脸被赵云一枪挑飞，紧接着就看那赵云一跃而起，，跳出画面。笔者慌忙去找，也没去看那小地图，结果因为视野狭窄，转了几圈居然没找着，反倒被赵云绕到身后一连几枪扎下来，要不是笔者及时发动“无双乱舞”，小命就送那儿了。事后想起来，这种遭遇真的很荒谬，因为敌人很强，所以不容你分心；不能分心，自然无暇去看地图；不看地图，又容易被敌人偷袭；想不被偷袭，只能冀望于视野开阔或者索敌方便，前面一条已经被枪毙了，后面一条又只能靠进入防御架构来调整视角，而且这视角又不是玩家能够选择的，从始至终都在武将正后方，更要命的是进入防御架构就意味着玩家必须中断当时的攻击动作，此外从攻击状态转入防御架构有一定的反应时间，这段时间虽然很短，但是如果一旦在进入防御架构之后没有发现目标，那么只有解除防御架构调整方向后再进入防御架构，如此一来就很搞笑了，明知目标就在不远处跑动寻找攻击机会，而玩家所控武将却在那里不停地举刀、放下、举刀、放下。这还是在被动防御的情况下，换作正在追打敌人的场合，如果所用武将攻击范围够宽广，那么就经常出现敌将被打出画面而追打还在继续的情况，如此一来玩家就要面临新的选择了：如果继续追打，在看不到目标的情况下很可能打偏导致连击中断；如果进入防御架构调整好视角……那你就没机会追打了，等你看到目标时说不定人家已经从地上爬起来了。照这么看，前一种选择至少还有一定几率打完连招，至于几率有多大，那就只能看人品了，此乃“宁可错杀千人，不可放过一个”；第二方案呢，相对而言安全些，最起码你正对着敌人，也不怕他突然受身来个小跳斩或者直接落地爆个“无双觉醒”什么的，可谓“不怕一万，就怕万一”。其实这两个选择要换在《战国BASARA》里根本就不会出现：打出画面了？右手拇指不停，中指一点R2或者L2，视角切换为自动追尾，Combo继续！都说《真·三国无双4》修罗难度难，哪儿难？敌人攻击力高，回复道具少。要我说啊，攻击力虽高，但AI偏低，进一步退两步，玩家多的都赚回来了；这回复道具少呢，凹到个“天下奇才·扇”再练成“真·无双”外带“回复”“铁壁”两项技能让她没那么容易挂掉，回复的问题也就解决了。真正让笔者觉得难的就是那视角，那狭窄的视野，那死板的调整方式，把玩家给困住了。没办法，谁让Koei越来越懒呢，懒得在招式、关卡、兵种、AI这些方面下功夫，既然敌人作不强，那就反其道而行之，设置诸多障碍，让你这玩家发挥不出应有的实力，通过这种“一点技术含量都没有”的方式来搞平衡。坦白说，要不是有《真·三国无双2》、《真·三国无双3 猛将传》和《战国无双 猛将传》这些珠玉在前，令笔者对Koei还抱有一丝期望，一相情愿地认为这《真·三国无双4》只是Koei发挥失常的拙劣之作，否则也不会有这篇“哀其不幸，怒其不争”的诤文了，现今惟盼Koei能重整旗鼓，《真·三国无双5》不要再令我等死忠失望，仅此而已，别无他求。



秘密花园

一起来分享长心虫的秘密画卷吧!

主题:侍魂复活

主持人长心虫语:说到SNK所创造的格斗游戏,可能大家首先想起的是《格斗之王》。但在许多人心目中,包括长心虫在内,都认为,《侍魂》是SNK所创造的格斗游戏中最值得敬重、最有个性的格斗游戏。今年其最新作《天下一剑客》刚刚登场。以下长心虫带给大家海报欣赏和最后的"柳生人生剧场"。



引起轰动的初代,正式名是《SAMURAI SPIRITS》于1993年7月7日推出,此为街机版海报。



一代《SAMURAI SPIRITS》的街机美版海报,系列作的美版名都是《SAMURAI SHODOWM》。



系列作的巅峰之作——《真SAMURAI SPIRITS》的街机版海报。(1994年10月28日推出)



家用机SS版《SAMURAI SPIRITS 斩红郎无双剑》的宣传海报。(1996年11月8日发售)



家用机SS版《SAMURAI SPIRITS 天草降临》的宣传海报。(1997年10月2日发售)



RPG《真说SAMURAI SPIRITS武士道烈火传》的NEOGEO CD版宣传海报。(1997年6月27日发售)



HYPER NEOGEO 64版《侍魂SAMURAI SPIRITS》宣传海报。(1997年12月19日发售)



PS版《SAMURAI SPIRITS剑客指南PACK》宣传海报。(1998年3月26日发售)



于PS上推出的《剑客异闻录 苏生的苍红之刃》宣传海报。(1999年12月22日发售)



于NEOGEO POCKET COLOR上推出的《SAMURAI SPIRIT！2》宣传海报。



娜可露露与莉姆露露是系列作的超人气角色,她们带给这个残酷的剑的世界一丝平和。



相当有特色的天草四郎时贞画像,仿古老壁画的感觉。



绯雨闲丸——神秘的失忆美少年……不论是外形、还是他的武器(伞)、个性,都具备迷死人的要素。



《真SAMURAI SPIRIT》，也就是《真侍魂》的宣传海报。长心虫认为，这是所有《侍魂》海报中最具有震撼力的一张，每次看到都让人为之一振。

漂亮诱人的前台小姐——娜可露露

万年不健康的研究社员——橘右京

不良社员——牙神幻十郎

新兴宗教的游说者——色

斗志昂扬的初级营销员——花讽院骸罗

门卫先生——加尔福特

纽约分店的美女社员——（罗将神）美州姬

已经辞职成为居家夫人的——夏洛特

手脚麻利的职业妇女——巴比主任

心情愉快的清扫工——不知火幻庵

闲着无事来公司逛的社长独子——绯雨闲丸

非常严肃认真的——千两狂死郎主任

电子会社社长——花讽院和仲董事长

来自岛原分店的员工——天草四郎时贞

人事部长——首斩破沙罗

烤鸡店里的老爷爷——壬无月斩红郎

带有两个孩子的单身爸爸——服部半藏处长

水之前锋（师奶杀手）——风间苍月（兄）

体力劳动系的打工者——风间火月（弟）

办公桌工作之鬼——地震先生

送外卖的——霸王丸

转眼间《游戏·人》已经三岁了，三年里我们刊登了许多游人故事，有写实，有幻想，也有改编游戏剧情等等。不知道这些小说大家是不是喜欢，根据读者回信来看还是写实风格的比较受欢迎，我们今后不仅会选择大家喜爱的小说来上，同时也将照顾到各种题材，会让大家看到更成熟的游人小说。本期刊登的两篇小说风格各异，故事讲得还不错，但情节都是我们常见的。我不在这里透露剧情，希望两位作者能带给读者新的感触。

期待着各位朋友把自己精彩的游人生活写出来，同更多游戏人分享。投稿信箱：gamers@263.net

编 泰坦

游人小说

樱花之红，月夜之黑

文 神的遗愿

一

深冬了，又或者是初春，反正天气很冷。不记得是哪个傻瓜说过这样一句至理名言：“冬天过去了，春天还会远吗？”

风刮进来了，我决定还是先把窗户关上再继续整理东西好了。突然感到了寒冷的我呵了口气，继续把脏东西打包。

放在桌子上的移动电话因为震动发出了一阵嘈杂的声响，催着我不得不去制止它的骚动。我拔掉一边耳机，按下了接听键。

“你好啊，杨城，我是川哥啊，今天是我的生日啊，你可得来啊！”

“早就知道了，在哪？”

“8点我家，不过没关系，你哥一会就过去接你和楚瑛姐过来，到时候见啦。”

“哦，明白了。还有……那个……她呢……”

“她还在家呢，要不要叫她？”

“啊，不用了，不用了，那个，等等就过去了，BYE。”

“好，BYE。”

川哥，全名为许百川，是在我哥店里打扫和收拾残局的勤杂工，真不明白和我哥合伙开店的他居然在他自己的店里当小工？

我挂下电话，看看墙上的挂钟指向5点30分，估计还早，还是继续收拾东西吧。

我望着她那台樱花色的PS2主机，好像四个月前的今天就是现在……

四个月前的某一天，由于和老爸吵了一架于是不得不另寻自由，老哥知道后找到了我：“我说你小子怎么连窝在家里都这么不安逸啊，有什么好吵的啊，您老岁数也不小了，怎么……”

“好了，老哥，我知道你要说什么了，不就是这些什么要对老人家好一点啊，老妈不在他一人寂寞啊什么的，烦都烦死了”

“恩，你说的不错，这也正是我要说的，那你明白这道理了怎么还这样？那你说吧，你以后准备怎么办？”

“住你那好了。”我想也没想就说：“不然我还能去哪？”

“我拒绝！”老哥坚定地说，他坚强的信念使他的眉头都挤成了一团。

“反正我短时间内是不会回去的。”我想了一会说：“那我住川哥那！”

“我帮他拒绝！”老哥想都不想就拒绝了：“他……他……他是BL啊，你知道不？”

“拜托给点创意好不好，你这借口也太白痴了点吧。”

“不行就是不行，你不能去我那，更不能去百川那。”他不高兴了。

“我好可怜啊，老爸不要我，连你也……哎，我的人生好凄凉啊，我的世界好悲惨啊，我的未来充满了黑暗与不安……”

“哎呀，你给我住嘴，一听你的感慨我浑身就起疙瘩，算了算了，我给你介绍一个地方，不过房租你得自己交，我可没闲钱给你啊。”说着他拿笔开始写地址和联系电话。

“哥哥，弟弟我好感动啊。”我紧紧地抓住老哥的袖子，不停地撕扯：“知我者，哥哥也。”

“放手啦你，拿去，房东是我的朋友，女的，叫谢楚瑛，不过可别想太多啊。”我接过纸条后连看都没看就往衣袋里塞。

“属下明白，此次任务是监视队长的女朋友。”我敬了一个正式的礼：“并在必要的时刻挺身而出，对吧？”

“你可别给人家添麻烦啊……”

二

那天下午，我就将收拾好的衣服和精神必需品打包好，坐上TAXT，同时我相信那天的天气一定不错，不然我的心情怎么会如此愉悦呢？

“22块3，谢谢。”那个司机向我伸手要钱了。哦，到了。

就这儿……是不是和我想象中的差太多啦？也就只是离我学校比较近而已。

“HI，你就是杨城吧？”刚下车对面就有两个女生向我走来，说话的那个穿着滑板裤，红色板鞋，上衣是一件在胸口印有红色的“零”字的黑色T恤，那个零字的写法就和《零》那个是一样的，脖子上挂着狗牌，看过《拯救大兵瑞恩》或者玩过《MGS2》没，就是那些士兵身上的那种。她的头发是烫过的那种蓬松效果，跟爆米花似的；后面则跟着一个小女生，穿黑色小皮鞋，白色的百折裙，小腿很细，上衣是一件绿色的，姑且让我称为尼龙或丝绸之类的上衣，其实我对衣服这方面天生比较愚钝一些，不像川哥那样什么款式，什么材质都一清二楚，甚至还有一些我连听都没听过的布料，他都能一一对比，我真开始怀疑他是不是像我哥说的那样是BL了。可我还来不及仔细观察她，那个T恤女就到我面前了。

“我们见过的？”

“没有，但是我见过你”T恤女说着，她便走近了。我能更清楚地看清她，齐肩的长发，紫色发卡，低着头用手缕着她散落的头发，并将它们别在耳朵后面。当她走到和T恤女平行的地方时，抬起头向我轻轻地笑了一下，天啊！她，她好可爱，好漂亮啊！这种美少女怎么会是我那个暴君老哥的女朋友？神啊！你杀了我吧！

“你说，你见过我？”我不敢相信我的五官了，刚才眼睛与心脏已经大受打击，我不希望我的听觉也因此被破坏：“你真的见过我？”我想那个T恤女一定是搞错了。

“是啊，我当然见过你，那时候你还在你哥店里玩那个什么《忍》对吧”。她将头转向那边那位可爱女生，那个女生依然轻轻地笑着：“S呢，真的好强啊。”

“呵呵，你说的是《Shinobi忍》。”有人如此赞美我，还是个美女，乐的我屁颠屁颠的。

“再后来我才发现，原来你就是杨毅的弟弟呀。”那个T恤女现在似乎已经不在意我是外人了，还在大街上公然摸我的头。这女人竟然摸我尊贵的脑袋，连我哥他都没这么干过。

“你还认识我哥呀？”我把头向后倾以防她再出手。

“当然认识，他是我同一个社团的嘛！”

“我哥？社团？他可从来没跟我说过，什么社团啊？”

“他没告诉你吗？是布袋剧啊！我是社长。”

“布袋……剧……”这太具有颠覆性了，我哥一个堂堂七尺男儿竟然是个演布袋剧的，哎，可怜的小孩，在布袋剧社里一定饱受人间疾苦，尝尽了世间的炎凉，特别有这样一个社长，那个女孩一定是看我哥可怜才一时胡涂答应了他的无理的要求的，想到这里，我不禁将目光移到那个弱不禁风的小女生身上，在风中的她的裙摆孤独地

起舞着。

"帮人家把东西拿上去吧。"她提醒了我，也提醒了那个T恤女，我将是这里的房客。

"哦，不好意思，我忘了，跟我来吧。"说着她提着我那用来装PS2的背包在前面带路。

"喂，你能不能轻点儿，里面的东西很贵的。"PS2啊，能不贵吗？

"我也帮你拿点东西。"那个女生开口了。

"喔，这个不用了，我一个人就行了。"我拖着那用来装衣服的大箱子跟在后面"你帮我拿这个好了，谢谢了。"我将比较轻的用来装游戏和DVD的筒包和网球拍给她，她轻轻地笑了一下接过东西。

现在终于有闲暇来欣赏我即将进入的天堂。

"谢，楚瑛姐，初次见面，请多多关照。我是杨城，杨毅是我亲哥，我听他说过你，他说你是他的女……"

"不是，我不是……"不是，不是我哥他女朋友？好可怜的小朋友，连人家都还没追到手就先说人家是她女朋友了，我现在才发现，我老哥他好凄凉哦！

"不是，我不是楚瑛姐，她才是呢"这里除了你我她之外就没有第二个她了，那她就是T恤女？

"不可能吧，这也太具有颠覆性了吧，我哥一堂堂七尺男儿竟然会喜欢上这样的女人？哎，可怜的小孩，在社团里一定饱受了人间疾苦，尝尽了……哎，他又何必自暴自弃呢？难道他有被虐倾向吗？"

"你是不是想太多了呢？"她冲着我笑了笑问道。

"啊，不是，我哥说她是他女朋友，我只是有感而发而已，还害我一开始以为你是他女朋友。"我还想这个世界是不真实的！

"你真有意思。"她笑的更甜了："我叫叶晓娴，张小娴跟我没关系的哦，我住202，以后我们就是邻居了呢。"

"我不知道，以后我们应该是邻居。"

"你住204，大家都是邻居。"走在前面的是楚瑛姐冷冷地说。不知不觉已经到2楼了，面前是狭窄的走廊，左右各有两间屋子，只见她用脚踹开左边尽头的门，灰尘便跟着飞舞起来了。

"这里，真的没有问题吗？"我开始担心起我的健康问题。

"没关系的，我们会帮你收拾好的，你不用担心。"晓娴对我笑着说："东西放哪呢？"

"放这好了！"楚瑛姐把我的包摔在桌子上，我的PS2啊……

"哦"晓娴应过一声也把我的包和拍放在桌子上。我则把包靠在脚边上。

"这边是洗手间，往里拐是浴室，从这里出去是阳台洗衣服的地方，那边是厨房，房租一个月600，新人一次付清三个月，水，电，煤气费用自付，Anything wrong?她双手叉腰说这话的时候十分流畅快速而且清晰。

"Nothing Nothing！"我彻底服了，我要付买一台PS2的费用在这住3个月啊！"But，why我要one time付three months的money呢？"

"因为上个房客只住了三个月便跑了呢。"晓娴说："瑛姐是怕下一个房客还住不到3个月也跟着跑了。"

"上一个房客是你哥，下一个是他弟，你明白了吧。"瑛姐面无表情地说。

"我好像……明白了。"我哥他难道是想让我体验一下他的痛苦好让我早点死心跟他回去？做梦去吧，我才不会上当，我会在这里一直住下去的。

"明白的话就开始打扫一下吧。我可怜的小弟弟，呵呵。"说完把扫帚丢给我后便走了。

好，好可怕的女人，没想到啊没想到，我堂堂杨城好不容易逃出龙潭却又落入了虎穴。哎，人生不如意十有八九啊……

"我帮你吧。"她把头发夹起来开始打扫。

"啊，谢谢。"幸好我不是孤独的至少还有人肯帮我。我太感动了。望着拿着扫帚的她背对夕阳时的背影，纤细的脖颈，那个不时挥手扇开眼前灰尘的动作，还有弯下腰的样子，好美……我敢发誓，这是我见过的最美丽的夕阳。

"喂，喂，你没事吧，别站着发呆，打扫啊，不许偷懒啊。"她转过头对我喊，我觉得，我可能喜欢上她了。

"对，对不起，我只是在想楚瑛姐一直是这样的吗？"

"别介意，她人虽古怪但是对我们都很好的呢。"她用笑安慰我。

"是，是吗？呵呵……"看见她笑我也不禁傻笑起来。

"嗯，你只要习惯后就不会觉得她恐怖了。"习惯后，我怕我在习惯前会精神崩溃的。

"那，你用了多久习惯的？"我得知道我还能活多久。

"嗯，我也不知道，高中的时候我们的关系就已经很好了，所以我也不知道呀。"

"高中，你是她同学啊？"

"我比她小一届，是她学妹呢。"

"那你怎么认识她啊，她打你？"

"呵呵，没有，因为我哥是她同学啊，理所当然认识啦。"

"你哥也太不负责了，找这么恐怖的人关照你啊？"

"我哥说这样他比较安心，怎么你跟你哥一样呢？"

"我哥也这么问过你啊，他有没对你毛手毛脚的啊？"

"呵呵，他只对瑛姐毛手毛脚的，但是每次都很惨呢。"

"哦，他堕落了。"

"呵呵，这样说你哥不好吧。"

"没事，他不会知道的。"

"他迟早会知道的……"Bad day！

"恩？瑛姐啊，你看是不是很干净呢？"晓娴抢先我一步开口。

"喂，城仔，你和我们家晓娴说话时脸会不会靠太近啦？"

"他没有靠得很近啊……"她的脸瞬间红了起来。

"城仔？你是在叫我吗？"

"我叫你哥毅仔，隔壁的叫信仔，叫你城仔不过分吧？"她大拇指好像是指向203室吧。

"不，不会怎么会呢，城仔，呵呵，蛮好听的，呵呵，那个信仔是？"

"哦，住203室的，他出去了，过一会儿可能就回来，不过也有说不准的时候。"

"晓娴，我回来了！"楼下传来快速踩楼梯的声音，听喊声是个男的。

"是至信回来了！"天，天啊，她不是我哥的女朋友，不过也没说她不是别人的女朋友啊！神啊，你还是杀了我吧，今天的我好痛苦啊！

"你怎么没叫我啊？"瑛姐走出门外："你就只知道人家吗？"

"呵呵，大姐头，我不知道你也在嘛，她呢？"

"不知道，我给你介绍个新房客。"瑛姐，还是改叫你大姐头吧，她的尊称上升的也太快了点吧……大姐头把那个信仔带了进来。

男的，不高但也不矮，反正比我要高一点。长头发，黑框眼镜，白色T恤外面套一件花格子衬衫，休闲裤，球鞋。

"你好，我叫杨城，初次见面，请多多关照。"我看这人怎么都不像是个善类，但是出于礼貌我



伸出手表示友好。

"王至信。"简洁而有力，但是他并没有伸出手，而是把它们放在口袋里，摆出一副孤高的样子。于是我也把手收回来插进裤袋，可我裤子没口袋，衣服也没有，这下吃亏大了。

"听说过。"

"怎么样？"

"不怎样。"

"哈哈哈……"

"呵呵呵……"

"又多了个傻子……"瑛姐摇摇头走出房门。

三

移动电话又开始不安分了，打断了我刚才的思绪，我用干布擦拭着PS2，站起身去接不知道是哪个混蛋打来的骚扰电话。

"もし、もし……"

"老弟呀我6点过去接你，动作要快哦。"

"はい、はい、わがりました……"

换衣服，衣服？穿什么衣服好呢，如果只是单纯的川哥的生日会，那穿什么实际上并没有什么区别，即使是装扮成红侠JOE都可以的。但是今天并不是单纯地去参加而已。

我从箱底把衣服翻出来，找到那件红格子的衬衫，一股蓄积已久的洗衣粉的香味扑鼻而来，我把鼻尖凑近衬衫的右肩处，脑海深处开启了对那时的回忆……

那是一个月黑风高的夜晚，四周寂静无人，只有对面楼有个人赤身坐在电脑前聊天，时不时发出的笑声回荡在寂静的星空中显得格外的恐怖。

随着一声响，我将追踪玉扔在雌火龙的身上，并砍下了第一刀。

"他们都去哪了呢？"当外面传来晓娴自言自语的声音时，我正好把雄火龙也解决掉了。

"火焰袋，翼膜，鳞。就连奖励品也只有一个翼值钱，太不厚道了吧……"我关上电视，躺在床上，灯光从门缝漏了进来，我决定去碰碰运气。

"晓娴，你还没睡吧？"我轻轻地敲着走廊对面她的房门，期待着她的回应。

"杨城吗？我还没睡，你等一下啊。"屋内传来东西碰撞的声音，几分钟后，她笑着打开了房门："呵呵，你可以进来了。"

"你确定把不能让男生看到的东西都藏好了？"

"你说什么啊，讨厌。"她转身让我进来。

这是我长这么大第一次进别的女生的房间，看她的房间时我的表情就跟乡下人第一次进城看到电梯时的表情是一样的。虽然无数的动漫和游戏告诉像我这样的小正太，一个漂亮又可爱的女生的部屋是充满了童话气息的，但是我怎么看都不觉得这里和他们说的有什么相似，唯一相同的应该是这里面同样有一位可爱又漂亮的女生。

"不像，太不像了……"我摇着头呆呆地说："应该不是这样的啊，这已经超出常识的范围了。"

"什么不像？"

"虽然你房间的确很整齐干净，但是我认为漂亮女生的房间应该到处都有小熊啦，企鹅之类的公仔才对啊，为什么这里没有啊？"

"那你是说我不漂亮咯？"她的眼睛眨呀眨的。

"不……不是……小人不敢的，公主一直是微臣心中一直是最美的……"

"呵呵，你要不要喝点什么呢？"

"啊，不用了，我只是无聊过来看看而已……"我还真害怕她万一拿出什么特制蔬菜汁之类的："在看什么呢？"我坐在床沿边，侧过脸可以看到电视："这不是《人形电脑天使心》的主题歌《Let me be with you》的MV吗？"

"你看过动画吗？"

"当然看过！"我何止看过，还感动过呢。

"其实这张DVD里还有很多MV呢。"

"哦，你也有DVD啊？"没想到这里也有DVD，以后看DVD就可以不再用我心爱的PS2来看了，还可以借口过来和她独处，这简直就是一石二鸟，一箭双雕的好事啊！我真为我有这么邪恶的大脑感到骄傲。

"恩，是我哥送我的，好奇怪的一台DVD啊……"说着她拿起一只樱花色的DUALSHOCK2说："用起来还真不方便……"

太……太可怕了，我沿着线的走向在电视下方找到了那台DVD机，不对，确切地说应该是带DVD播放的樱花色限定版PS2主机……天啊，她居然比我还奢侈。

"这叫DVD……"我开始抓狂。

"我哥说这个可以放DVD的，怎么了，是不是感到很奇怪呢？"

"除了放DVD你知道她还能干什么吗？"

"CD啊，还能放CD的，好像效果还不错。"

"还有其他的吗……"我简直是欲哭无泪啊。

"啊，还可以看时间啊，其他我就不知道了……"她一只手指靠着嘴唇呆呆地想着。

这个世界是不真实的，真的是千里马常有而伯乐不常有啊……

"为了纠正你对此机器的不正确观念，我带你去个地方。"

"哦，那我去换衣服。"

"不用了，就在对面的。"

"我可是穿着睡衣呢，这样走出去会被人笑话的。"

"这里又没其他人，谁会笑话你啊？"

"楼下可是商店街啊，人很多呢。"

"是啊，嗯，很多，可是他们又看不到你。"

"他们怎么可能看不到我呢？到底要去哪啊？"她用非常认真的语气问我。

"去……去我……房间……"我开始有点难以启齿，哎，老毛病了。

"呵呵，我还以为是去对面街呢。"她傻傻地笑着，我也跟着轻松地笑着："傻瓜……"

我们来到走廊，她转身关上门，可是刚关上她就后悔了。

"我忘带钥匙出来了……"她很沮丧地说着。

"大丈夫が……等会瑛姐回来叫她帮你开门就可以了，她是管理员呢。"

"也对，哇，你的房间怎么这么整齐啊？不像是男生的房间呢。"她双手交叉背在身后，兴奋地说。

"那你说男生的房间应该是什么样的呢？"

"不知道，反正不会这么整齐就是了。"

"呵呵，我的东西不多，全是一些DVD和CD，当然还有游戏，你要玩吗？"

"是不是GameHalo上经常讲到的东西啊？"

"差不多啦，你有买UCG？"

"恩，哥哥有买，我只是拿VCD和赠品而已。"她天真的笑着："会不会很难啊？"

"不会，很简单的，我可以教你的。"

她考虑了一会便答应了："试试吧，要是我打的太烂你不许笑话我啊。"

"OK，OK！"

于是我打开PS2的电源，把躺在机子里一个月的《Monster Hunter》的盘退出来，放进一张被称为女性游戏总本山的Koei招牌系列——我放的不是《真·三国无双》，而是《战国无双》。

"你也有这样一台DVD啊，还是黑色的，你就用这个玩游戏吗？"

"是啊，只不过我这台是通常版的，而你的那台是限定版的。"

"那我的限定版一定比你这台好。"

"错，这东西除了颜色不同之外，是没有什么实质上的区别的，还有啊，这东西是用来玩游戏的，不是用来看DVD的，那样太奢侈了。"

"好棒啊，DVD还可以玩游戏，之前我只知道我那台电视可以玩游戏。"

"不是，是游戏机还可以看DVD，明白吗？"

"不明白，难道这不是一样的吗？"

"当然不一样，这是偏正短语，明白吗？"

"哦，好像明白了，但是我还是不明白你为什么不让我叫它DVD呢？"

"因为这么叫会被人笑话的。"我非常认真地说："你可以叫她PlayStation2！（背景是富士山和海浪）也可以称她为PS2！（背景是成放射状的光芒）明白了？"

"好帅的名字啊，PS2DVD呀！"她陶醉了……

"啊！后面不要加DVD！"我要疯了。

"呵呵，开玩笑的啦，知道了啦，PS2就是PlayStation 2，不是什么DVD。"

"正解。"说完我也正好把设定都KO了，把1P手柄扔给她。

"真的可以吗，我会扯你后退的……"



“那，你不准再说啦！不然我用咬的啊！”

“是！”我一下挺直了腰还差点闪到。

“那我问你，按什么才能放无双啊，你还没回答我呢！”

“什么，你说什么？”

“我说要怎样才能放无双。”

“什么，怎样什么？我没听清楚。”

“怎么放无双，快点回答，不然绝交！”

“本気か気味が悪いぜ，贵様？”

“才不是呢……”

“大丈夫が，俺一人で十分だ！”

“你别说日语好不好，你日语还没我好呢！”

“はい、はい……”

她选了我家最强的明智光秀哥，还真是会挑人，当然她的理由和我预期的一样：“因为比较帅啊……”而我选了织田信长，没什么特别的原因，只是因为他的五级武器比较帅而已。

可是，刚一进去就觉得有什么不对劲，为什么信长兄的HP和无双这么短啊？还装备五轮书，这下死定了，我想起来上次为了重新练技能，把信长兄给初始化了，这可是难し的最后一关啊，而且还要对付真田幸村那个BT，我会被乱刀砍死的……我只好把希望寄托在她身上了，坚持住啊，明智哥……

“无双怎么用啊？我以前在GameHalo上看过一次千人斩的。”

“你记忆力不错啊，看来以后可千万不能欠你钱啊。”

“我想你也会主动还的。”她笑着说。

“不会，我会故意拖欠让你一次又一次地找上门来。”

“你喜欢被人追债啊？”

“不喜欢，但是我喜欢被美女追情债，特别是你这样的傻样。”

“哼，我看你也没钱还，肯定每次都会把口袋翻出来，然后跪在地上哭着说：‘大姐，求求你再宽限几天吧，到时我一定还你……’”

“呵呵，我才没这么糗呢，不过看你肯定会说：‘不行！欠老娘的钱今天一定要还，不然把你抓去卖身！’”

“我才没那么坏呢。”说着她用力捏我的手臂。

“哎呀，很痛啊！不要捏啊！”信长兄的HP都红了……

“什么怎么放，我不明白。”

“你说不说啊。”

看着她气红了的脸我感觉她好可爱：“什么……怎么放啊？”我忍不住笑着说。

“快点说，不然我要咬你了。”

“你要什么……哎呀……痛い，止めろ……我要挂啦。”我可怜的信长哥哥终于还是……“你怎么还不松口啊？喂！”出乎我意料的是，她突然变的伤感，开始抽泣。

“晓娴，你可别哭啊，是我错了，按圈圈就可以了，你试试看啊。”她没理我：“对不起嘛，我知道错了，可是刚才我又没说你要拉我去卖身嘛，你干吗咬我啊？”她开始停止用力，把脸埋在我衣袖下偷偷地笑着。

“你不是把牙齿给咬断了吧，哎，都怪我，太强壮了都把你牙齿弄断了，要不我陪你一个？”她笑的更剧烈了，但还是不愿意把头抬起来。

“要不这样吧，我把左手也拿给你咬，耶稣说过的：‘对自己的同胞要这样——当他打了你右脸，你要把左脸伸过去给他打。’所以，你咬我右手，我就把左手再给你咬好了，可是这回可别再把牙齿给咬断啦。”

终于，她破涕为笑，直起身子来用通红的眼睛看着我。

“你看，眼睛都哭红了，难看死人了。”我用袖子拭去她眼角的余光，再帮她缕一缕头发。

“谢谢你，我好开心，我从来没有这么开心过呢。”她紧紧的抱住我的右手，把头依偎在刚才她咬下的地方：“还疼吗？”

“不疼了，就是不知道有没中毒。”

“对不起，把你弄疼了，要不我帮你揉揉？”她拭去眼角的泪光说。

“不疼，不疼……”不疼才怪！

“真的不疼啊？那把左手给我咬吧。”

“可是，还是有那么一点点痛的。”我用手指比划着，透过指缝看着她俏皮的脸孔。

“你刚才不是说要给我咬的吗？我这是施同胞爱啊。”

“可我已经施舍过了啊。”

“哪里，我没看到。”

“耶稣还说：‘同胞逗你笑你就笑，这就是同胞爱。’”

“胡说，他才没这么说过呢。”她停了下来，不再继续揉了。

“有，真的有啊，你再帮我揉揉吧。”

“不行，除非你讲个故事给我听……”这回连手都挪开 。

“讲故事，天啊，你还是杀了我吧。”

“那你讲不讲嘛？不讲绝交了。”她又捏了一下我手臂，但是没用力。

“好啦，好啦，偶讲就是了，听好啦，话说有个人去动物园应征大象管理员，园长说只要谁说两句话能先让大象点头，再摇头，最后跳进游泳池的就聘用他。那个人就走过去跟大象说话，你不认识我？大象点头。那你给我到水池里去！大象摇头。那个人抬起脚揣了大象屁股，大象就飞进了水池。可是园长说他不爱护动物，不能录用他。他说再给他一次机会，园长答应了。这次他走过去跟大象说话，这回你认识我了？大象点头。还疼吗？大象摇头。那你现在知道该怎么做了吧。大象马上跳进游泳池……”刚说完，她就把头埋进我的臂弯，强忍住不笑出来，但是咯咯的声音通过我的肋骨，传遍了全身，震得我酥酥的，麻麻的，很痒。

“一点也……不……不……好笑……”她终于抬起头，原本粉仆仆的脸早已经被憋得变成通红的了，眼泪还挂在眼角，显得万分娇柔可人，让我顿生怜爱之心：“所以我还是得咬你。”说罢就抓起我的手……

“啊……”随着我的惨叫，四周突然陷入漆黑，随即又传来对面楼那个赤膊男的嚎叫：“他奶奶的，还没记录哪。”

“粗口！”我望着还完整的灯泡说。

“我还没咬，你叫什么呀？”

我转过头，借着若隐若现的月光看着她清晰的轮廓，她的脸，她的手和她胸前不断的起伏，还有那还透着泪光的双眸，很美……于是我不敢再多想，低下头去，偶尔用眼角偷窥偷窥。开始当我们的眼光撞车时，我突然不想再回避了：“好黑啊，呵呵……”她没有回答，气氛有些尴尬，她只是这样一直用她荡漾着水光的眼睛看着我，看着我的眼睛，一刻都不曾离开。而我也看着她，看着她晶莹的瞳孔散发着让人心碎光刺穿我的感知，空气中凝固着芬芳香味，我贪婪地吸了一口，生怕破坏了这种氛围，我俯视着她，她仰望着我，交相辉映的泪光轻轻地滑落她的脸颊，落地时发出的声响回荡在我的脑海……我决定就是现在，我要告诉她我的真心话，我要在她面前发誓……

“那我问你一个问题……”没想到先开口说

话的是她，说的那么轻，恐怕比蚊子咬人时还小声："你可得认真的回答哦。"

"好！"

"不许拐弯抹角。"

"はい。"

"不许用日语。"

"OK！"

"也不许用英语！"

"……"

"更不许骗我。"

"嗯，嗯……"我很认真的点着头，脑袋差点掉下来了。

酝酿片刻只后她开口了："那……你……喜欢不喜欢我啊？"

"……"这也太，太突然了吧，原本这句对白应该是我讲的才对啊，但是我有着泰山崩于前而色不变的良好心理素质，于是我酝酿，酝酿，再酝酿，终于酝酿完了，突然想起不准说日语，也不准说英语，于是再小小地调整了一下说："喜欢，非常喜欢。"

"真的吗？你不骗我？"

"当然，我答应过你的嘛。"

"杨城，我也好喜欢你哦，私……"

"不许说日语。"

"讨厌，你……"她紧紧抱住我，头发和脸都贴在我胸口，微微的喘着气，我也无限恋爱的搂着她，我真后悔当初没有练胸肌，现在跟铁板烧的铁板一样。

"杨城，我喜欢你……你呢？"

"我说过了。"

"讨厌……"

"我可不讨厌你啊。"

"那你说啊。"

"喜欢，当然喜欢。"

"那你是从什么时候开始的啊？"

"恩……刚搬进来那天，看到你在夕阳下的背影，我就想从背后抱你了。"

"真的吗，好高兴啊！"

"那你呢？"

"不要学人家嘛。"

"说嘛，快说。"

"那个……第一次看到你坐在电视前玩游戏的时候吧。"

"那你现在才告诉我你喜欢我，干嘛不早说啊？"

"我……人家怕嘛。"她抱的更紧了："你以后不可以不要我啊。"

"当然……不会。"我不知道该说当然，还是说不会。

"以后要疼我啊。"

"会的！"我以后不仅会疼你，还会弄疼你。

"不许生我的气。"

"怎么会？傻瓜，你想太多啦。"

她稍稍直起一点身子，用手钩住我的脖子，轻轻地吻停留在我脸上，然后放心地把头靠在我的腿上，卷曲身子，左手掌朝上微微张开，手指也自然地弯曲着；右手握着拳头贴在我的脚上，双手就这么交叉的放着，我稍微弯腰就可以亲吻到她的脸颊。她没有闭上眼睛，只是默默地看着我，风忽然吹来，席卷着我的杂毛和她的秀发，她略微闭起眼睛来抵御这突如其来的袭击，而毫无准备的我看着她被吹乱的秀发……

我伸出手去抓着她的左手，手指与手指交叉着，手掌与手掌紧紧贴在了一起，她冰冷的手心仍然努力地向我传递她内心的热。她用力握住我的手，我也用力附和着她。她略微的动了一下，我的心头微微一震，我轻轻的低下了头，把脸埋进她的秀发里，从鼻尖传来的洗发水或者是护发素一样的味道。我贪婪地想要多吸几口，仿佛世界的味道就是这样的，月光洒在她瘦小的脸颊上，勾勒出她迷人的额头和鼻梁的轮廓，我一边强忍着想要亲吻她的冲动，一边欣赏着她美丽的脸庞，抚摸着她柔顺的秀发。梦里，她一定笑得很甜……

我们就这样呆了很久，不知道什么时候外面传来瑛姐酒醉后疯狂的歌声，还有我哥的说话声："叫你别喝这么多你偏不听……哎，小心点啊，怎么连个灯也没有啊？"于是我没把晓娴叫醒，帮她躺平，盖上被子就转身出去，轻轻地把门带上……

四

看着桌子上摆放着的她的照片，我知道她再也不会回来了，没有她的公寓还是原先的公寓吗？没有她，世界还是这个的世界吗？

不知道这几周，她过得怎样，以后又会怎么样。外面雨下的这么大不知道她有没有带伞出去；鞋子被弄湿了还有没有得换；晚上睡觉不知道被子有没盖好，这12月的天真的很冷啊；半夜起来上厕所不知道还有没有再撞到门；早上起床不知道有没有吃半块面包才去上课；热汤的时候不知道有没有再把锅底烧穿；切菜应该不会再把手一起给切了吧；洗衣服不会再互相染色了吧；她不在的时候，我窗台的含羞草都不再害羞了……

楼下传来老哥不耐烦的喇叭声，催促我不得不马上换衣服，收起那些无用的悲伤，时间快到了吧，不抓紧的话会给人家添麻烦的。

当我到楼下时，瑛姐已经在副座上叫喊："城仔你再不快点我让你用跑的……"

"对不起……"好不容易钻进后坐，还要陪着笑脸，我可不是职业干这个的。车内正放着西川贵教的《Zips》，因为哥哥比较喜欢这样的歌，他的喜好正好跟我相反，虽然我也挺喜欢西川さま的，但是我觉得现在还是放《使徒新生》的那首长达7分半的英文版的ED：《来吧，甜美的死亡》会比较适合我。

华灯初上，橘红色的光芒映照在我脸上，好耀眼，我闭上双眼，酝酿着见到她应该说些什么，说什么才能让她回来，回到我身边。

"城仔啊，今天赶快把她找回来吧……" 瑛姐一改以往的口气说："其实她喜欢的人还是你啊。"

"我知道。"说这话时我却没怎么感到高兴，我停了一会继续说说："放心吧，我今天会把她带回来的。" 我想要不是那天，她也不会离开，也不会再也不能回来的。

那天，外面下着雨，就跟现在车窗外的雨一样，甚至还大，我不记得我当时是怎么回到公寓的，反正身体已经湿透了，还好怀里的《Game Wind》还完好，原本是想快点回去看书，这期开始有我需要的攻略，要快点完美达成啊。

想着想着，在公寓楼下拐角处看到晓娴和另外一个男的拥抱在一起，而那个男的不正是川哥吗？

站在对面街的我一直看着她依偎着川哥，分别的时候用不舍的眼光看着对方，而川哥帮她拭去眼角的泪水，最后，居然还接吻了……我手中的杂志轰然坠落。看着他撑起伞走过街直到路中间的时候，他看到了我，她也看到了我。

"杨城……"她用哭哑了的声音叫唤我的名字，我的心颤了一下。

"阿城……你干嘛站在那啊，下这么大的雨，你……"他快步走到我身边，用伞了遮住我头顶那片雨云。

我一把推开他的手，可怜的伞躺在地上，成了蓄水池。我感觉到雨水浸湿了我身体的每一部分，痛苦沿着头发流过脸颊和泪水夹杂在了一起，寒冷感席卷了我的全身，我可以看到对面街的她惊慌失措的表情。

"杨城，你怎么了？"他重新捡起伞，撑在我们之间。我又一次推开他的手，只是这次更轻了，伞没有落地。

"许百川，我没想到你居然……居然敢吻我的晓娴……"我一拳重重地落在他的脸上，也重重的落在她的心里。

"杨城，你干什么啊？"她喊着向我们这边跑来，粉色的裙摆在风中飘摇，沿着发梢甩出的水珠形成了一道壮观的风景，被水弄湿的外套紧贴着她瘦小的身上，看着她的脸，纤细的脖颈，冰冷的耳根，还有那双早已哭红了的眼，我想这将要成为别人的了……

"杨城，我想你搞错了。"他依然把伞伸向我这边，这次我没有再推开他了，我想静静地听他要怎样解释刚才的事实："我不知道你刚才看到了什么，不过请你别误会了，叶晓娴只是我的妹妹……"

"呵，就这种借口你也想骗我？你当我是三岁小孩啊？"

"杨城，我说的是真的……"

"够了，不要再说了。"

"杨城……"

"杨城……"

"我明白了，我以后再也不会来烦你了，我走了……"我捡起掉在地上的书，还好外面有一层封套，里面的书才幸免于难，估计店长知道这东西会有用到的一天。

"杨城，你听我说……"眼泪再次流经她苍白的脸颊。

"我不想听，也不要听，以后你自由了……"

"杨城，你别再胡闹了，百川他真的是我哥……"

"去你的狗屁哥哥吧！他抱你了，有吧，他帮你撑伞，有吧，你说这些我还信，可……可他居然还……还……吻你……这……这是哥哥应该做的嘛？"

"杨城，他（我）没有……"

"不要说了！叶晓娴，我们……我们……"我吞了口口水："我们分手吧。"

"杨城，你……你说什么，你……你不爱我了吗？"她的眼角挂着泪。

"你已经不是我的……"

"杨城，难道你忘了答应过我什么了吗，你答应过不会不要我的，你怎么又……"

"我现在可真后悔没让你答应我什么。"

"杨城，你也太过分了吧，晓娴她现在……"

"哥，不要说了……我知道了，我们……分手吧……"说完这句话，她扑向川哥的怀里，而他，则一直望着我倒退着消失在烟雨中……

五

走在雨中，毫无目的，没有方向，我想，我就这样完了，我们就这样完了，没有下一次了，脑海中一直浮现着我和她的画面，大雨天在她校门拿着伞接她时她脸上幸福的微笑；玩《零 红い蝶》被突然出现的怨灵吓到不敢再玩下去时惊恐的泪珠；站在阳台逗我的含羞草整整一个下午的温柔的样子……我突然觉得非常后悔，为什么要说分手呢，再把她抢回来不就好了吗，为什么要说这种话呢，我真是傻瓜。

大雨渐渐小了下来，我挂着湿漉漉的布走回公寓，当我每踏上一级阶梯，那熟悉的声音就越来越清晰，最后我站在楼梯口看见了这样一幕景象：叶晓娴和王至信两个人低着头面对面站着，而且气氛有点不对。而同时，他们也看到了我。

"城，城哥……我……"

"……"

"我……那个……城哥啊……那个……"

"叶晓娴，我原以为我误会了川哥和你，还准备道歉的，没想到你这么快就又让我失望了。"

"杨城，你说这些有什么用，我们都已经分手了，你要怎么认为都是你自己的事了。"她说完眼角却不经意的流下了一滴泪。

"哼，无聊……"我实在不忍再看到她哭，那样我一定会心软的。于是我转身走向浴室去换心情。可洗到一半才想起来我什么都没带，以前都是晓娴帮我拿浴巾和那个的，就差没拿去洗了。我只好把那些布再重新挂回身上准备回去拿，至信却像幽灵一样出现在我面前，下意识的我用双手抱住了自己："你……你干吗……"

"晓娴叫我拿来给你的，其实我刚才跟她并没有什么的，你别误会了。"

"我知道。"用屁股想想就知道她跟这臭小子是不可能的。

"而且她还说……"

"她还说什么了？"我抓住他的肩膀摇晃着想要他快点说。

"她还说你是个大傻瓜……"说完他丢下浴巾和我的裤子跑了。我呆呆地站在那边，突然记起她刚才眼角的那颗泪；说分手时眼角的那颗泪；甚至还有那晚的泪……我突然觉得我不是人，小时候觉得自己是超人除外。

吃晚饭时，气氛很压抑，好像有只苍蝇要我们安静等待并消灭。最后是瑛姐打破了结界，她可能干掉苍蝇了："晓娴，你真的要走吗？"



话说完我差点喷饭，当我还在迷惑中时，她开口了："嗯，不得不走呢。"

这回我气绝了："你要去哪？"

"我必须回去了。"我从她略带着笑容的脸看出了些许的悲哀。我没有再多问，低着头吞着原本苦涩的饭菜。

可是该来的还是要来，不该走的还是要走，吃完饭她收拾好东西就出门了，我们也跟到了门口。

"谢谢楚瑛姐平日的照顾，谢谢至信的关心。"她的目光移向了我这边："还有杨城，ありがとございました……"她鞠了个标准的90度躬。

我把头撇向一边，尽力不看她那双悲伤的眼睛，尽力不去想她孤独离去的身影，可是脑海中却始终回荡着她那句感谢。她又和瑛姐说了些什么，然后挥挥手到别离。

"你不要走。"可我最终没有说出口来，只能默默地看着她转身擦干眼角的落泪，瘦小的身子却拎着若大的提包，在她踏上TAXI的瞬间，我终于忍不住喊住她："晓娴！！！"她转了过来，含着微笑，那表情好像天使要准备回天堂去了。她依旧挥挥手，回答我："如果可以，我还会再回来的……"然后就头也不回地走了。

六

往后的一周内我再也没有见到她，去找川哥说我想见她，却被拒绝了，他说这是她的意思，我问他为什么，可他无奈的告诉我他也不知道为什么，其他的他也没多说，我也不再逼他。

又过了一周，早晨，我在房间玩着昨天刚入手的《机动战士高达 高达VS Z高达》，一边臭骂着BANDAI太不厚道，宇宙历模式完成度居然超过100%，一边还在用ZZ轰杂鱼。忽然听到楼下有人很客气的喊着我的名字，于是我跑下去看到一个邮递员站在我们公寓的门口："请问你是杨城先生吗？"

"是，我就是。"

"有你的信，两封，请签收。"他递过来两封信，都只有我的地址。我签完我的大名后仔细的看了看信封，一封信是黄色的牛皮纸，另外一封则比较特别，至少可以肯定的是女孩子写来的。"不会是情书吧……"我心里想着撕开了牛皮纸信封。白纸黑字，虽然不是账单，欠条什么的，但是也够让我发呆一阵的了，那封信是爸写来的，我粗略的浏览了一遍，信的内容大致是要我回家住。理由很简单，就一句话："臭小子，又到处乱跑。"

另外一封女性的来信倒是引起了我的极度兴趣，我很小心地将它撕开，信的内容这样写。

杨城：

这几天你还好吗？我突然写信来，你一定很吃惊吧，是不是还以为谁写情书给你呢？如果是你就笑一笑吧。

其实，我只是想告诉你一些事，我也知道误会这种事的确是挺可怕的，许百川他真的是我哥，在我准备上初中的时候，我的爸爸抛弃了我和妈妈跟另外一个女人跑了。后来，爸爸的朋友，也就是哥哥的父亲一直帮助我们，他人很好的。再后来，哥哥的妈妈因为这个而离婚了，可是他并没有停止对我们的帮助，相反的，他对我们更好了。两年之后，我开始读高中一年级，妈妈也

和哥哥的爸爸结婚了，那时侯我和哥哥才知道，原来妈妈是他高中时期的初恋情人。这种关系连我生身父亲都不知道，百川的妈妈也不知道。所以从那时候起，我就重新有了新爸爸，百川成了我的哥哥。我也才认识了楚瑛姐、王至信，还有你啊。

那天，哥哥他的妈妈知道爸爸后来生意越来越好，想复婚却被爸爸拒绝了，一气之下她失手用刀砍伤了妈妈，我也差点被伤到，是哥哥他把妈妈送到医院，又是他把我送回来的，没想到后来，你又出现了。我原本以为你会来安慰我，没想到你却误会了我和哥哥，还说出那种话来。本来我想我还是不要解释的好，这样我走的时候也不会太难过。但是我不能不在乎你，所以我现在一点也不生气，我知道你会生气是因为你还在乎我呀，你只不过是误会了我们了，我想天大的误会只要我们真心，就不会是阻碍了，对吧？我只是想，杨城你也一定还爱我的，对吗？如果我没说错你就笑一笑吧。

这几天我不在，你是不是又没吃早餐呀，以后可别再这样了。前几天被菜刀割到的右手食手指现在还疼吗，筷子应该还拿得住吧，拿不住的时候可没人再喂饭给你吃了哦，最近洗澡是不是又老忘了带浴巾和裤子啊？呵呵，你不用吃惊的，至信什么都跟我说了哦，不过你也不要怪他，这些都是我拜托他这么做的，你也不会怪我吧，不生气的话就笑一笑吧。

这几天我搬走是有我的苦衷的，我拜托哥哥不要告诉你现在的情况也是有我的理由的，12号就是哥哥的生日了，过完他的生日，我们全家就会去东京，也许要一两年才会回来，也许再也不会回来了，所以我想说我们还是分手的好。我房间里的东西你帮我整理一下，那些你想留着的东西你就自己带走吧，特别是那台樱花色限定版PlayStation 2主机（我没记错吧？）我想送给你当纪念，你一定不要拒绝呀，这也是我唯一能够留给你的东西了。

还有啊，以后不要再听什么《来吧，甜美的死亡》，《月恋花》，《蝶》之类的歌了，听的时侯会难过的。

叶晓娴

“バカ……”我听着CD里传来谏山实生的歌声，泪水在眼眶里打滚……

七

“喂，我说你准备什么时候回去啊？”老哥回过头来问我：“老大可是会生气的。”

“今天失败，明天就走。”我很小声的回答他：“你怎么知道的？”

“废话，那封信是老大念的，我写的，他说作为我把弟弟宠坏的惩罚。”

“那，真是辛苦你了。”我一只手靠着车窗，想支撑着我平静的心：“姐，你说她还会回来吗？”我知道我还是无法平静下来。

“会的，我觉得她也一定很想回来的。”

我没有再说话，瑛姐依旧欺负着老哥，不过我怎么总觉得他们两是一个愿打，一个愿挨。不久之后，我们拐进了花园区，川哥和晓娴早已经等在楼下迎接我们了。

“瑛姐，好久不见了，我好想你呀。”瑛姐刚一下车，晓娴就迎了上来。我推开车门，目光直接撞上她。

“杨城，你也来啦！”她背着手，踮着脚在我面前停下来。

“嗯。”我伸手勾住她的指尖。

“我们进去吧。”

这是我第一次见到晓娴的父母。伯母看起来很年轻，精神也不错，看起来似乎已经康复了；而且我也看的出来，伯父的确是很爱她伯母的。回头再想想我家那个酒鬼老大，跟人家真是差太多了。



来参加川哥生日的人不算很多，全是他的大学同学。再加上我这人天性不太爱和别人说太多话，所以吃完饭晓娴把我带到楼下去的江滨公园去吹风去了。

我们一前一后走在松软的沙滩上，她把鞋子提在手里，小心翼翼地走着，时不时回过头笑着看跟在后面的我。我追了上去，和她并肩走着。许久，我一直都没有说话，可是话又到了非说不可的地步：“你……真的要走吗？”

她突然停下了脚步，直望着我的眼睛，月光再次笼罩着她，她低下头回答：“恩，明天就要走了。”

“你……决定了？”

“恩，因为……因为妈妈要老家去住……所以……”

“你是日本人？”

“不是，我……爸爸是……中国人。”说着她踏进了江水里，江水没过了她的脚踝，波浪沾湿了她的裙角：“明天我们全家都会去的，所以以后我们就……”

“你不要走。”我咽了口口水：“留下来吧。”

“可是我……”她转过身来，眼角挂着泪：“妈妈她……”

我轻轻的用吻封印了她的唇，紧紧的抱着她，闻着她头发的香味，身体感觉得到她抽泣时的不停的颤抖，我扶着她的肩膀说：“留下来吧，你爸爸妈妈一定也会回答应的，留下来吧，我一定会对你好的，我一定会照顾你，不打你，不骂你，不会不理你，更不会再说分手了。答应我好吗？留下来吧。”

她哭的更猛烈了：“妈妈她……一定会寂寞的。”

我抓着她的手臂，温柔的安慰她：“不会的，因为伯母还有伯父和川哥陪着啊，而且把你放在我这，她一定也会很放心的。”

她破涕为笑：“可我不放心哪。”

“我答应过你的，一定不会食言的。”我笑着帮她擦去眼角的泪光：“而且楚瑛也一定希望你留下的，还有我哥，还有王至信，他们一定都希望你能留下。”

“可我妈妈她还没答应呢……”

“那你答应了？”

“嗯，不对你答应过我的啊，不许食言的！”

“嗯，你答应过你的，一定做到。”我伸出三个手指，面向宽广的江面发誓：“我，杨城发誓从今以后一定会好好爱晓娴，如果哪天我再让晓娴生气，就让我再也不能碰游戏。”

“杨城，我答应你留下来。”

“本当ね？”

“嗯。不过还得先让妈妈答应了才有用啊。”

“嗯，我们回去吧。”

“嗯。”

终

“你说，妈妈那的樱花也这么美吗？”叶晓娴抬着头望着路两边的樱花问我。

“恩，樱花在哪都这么美的。”我牵着她的手，看着她幸福的笑着，和那漫天飞舞的樱花瓣，我觉得我们一定都很幸福吧。

开始&结束

文 太阳黑子工作室 女王的眼罩

序

一个偶然的机会和一个偶然的对象谈起了一件令我感到偶然的事情——开店，一家动漫游戏专营店。当然就是而今的玩家们见惯不怪的店铺，其间的水深我是知道的，对于一个比我小那么点的女孩儿，一个无论心灵和工作都很纯洁的女孩儿，面对梦想与现实的对比，是不得不放弃的，虽然只有短短的几天，而真正留下印象的更不到三天。不过笔者还是觉得有必要写点什么。老实说，在上大学的时候也曾有过这样的想法，但是都在与一些人的接触之后放弃了，后来的一些事情证明我的选择是正确的，把喜欢的东西当作事业虽说不是什么不明智的选择，但是至少你的心，你所喜欢的东西都会开始蜕变。如果没有很好的转接，很容易就此消沉下去，谨以此文为曾经喜欢和热爱的东西作个记号，兼写水货分销商二、三事……

一、突然

天上不知从何时开始就一直被乌云遮盖着，然而却并未感觉太闷热，反而有些发冷。倒是心里有些不舒服的感觉，不过身边的一切分明在告诉我，现在还是盛夏时节，似乎是这种季节里特殊的感觉。只是觉得身体比平时轻松许多，走在街上异常地快，匆匆而过的街景显得破旧而整洁，确实不太好形容。两旁的窗户透出黄昏特有的忧郁而昏暗的灯光，我想起了什么，在阵阵夹杂了肥皂味和炊烟的气息中朝着街道的尽头走去，直觉告诉我，那里似乎有什么人在等着我。果不其然，一把老式的通常出现在公园里的绿色椅子上，一位少女，或者说是萝莉。就像现在通常的模式，你猜对了，她的手上的确抱着一只大尾巴熊玩偶，她看着我，原本皱起的眉头渐渐舒展开来，然后终于笑了，虽然笑意只是挂在了嘴角。

“我记起你了，你怎么会在这里……”真当我想要开口的时候，便从模糊的睡意中渐渐清醒过来。

“您回来啦，您终于回来啦。”客厅传来很响亮的问候声，透过卧室的门进来，马上又消失了。

“妈，你说谁回来了？”我有些莫名其妙地朝门外问道，一边整理床铺一边却并不确定是谁的声音。

“哦，你醒了。”老妈将卧室门推开一半探进头来问道。

“家里有客人？我听你那么客气，应该不会是老爸回来了吧。”我没有理会她的话，继续问道。

“你说什么？”虽然老妈是这么回答，不过我也只能那么发问，毕竟真的是客人的话就不太礼貌了。

“我刚才听到你在外面说‘您回来啦，您终于回来啦。’”

“哦，是连爷爷回来了，电视刚才放新闻来着，我换台了。”老妈愣了片刻然后恍然大悟地对我道。

“连爷爷？”

“连战，连爷爷嘛。”

“就是娶了中国小姐的那个连战？”这几天多少有些耳闻，虽然我的脑子里并没有轮廓，不过还是记起了这个名字，毕竟是新气象，五十年了，回来一趟也不容易。

“就是他。”

我已经从床上起来，揉了揉稀松的睡眼，径直朝门外走去，老妈也重新探回脑袋，开门的时候看到她往厨房去了。我便很随意的坐在沙发上，换回刚才的直播，继续欣赏起连奶奶的笑容，我承认有些人的确很会保养。张小花也过来凑热闹，张小花是我养的猫，为什么叫张小花，我也记不起来，反正已经叫习惯了。张小花会特技，得以保证她在家中的地位，每次大小便都会主动去厕所，而且位置对得准，再则每次出恭完毕总会坐在厕所的地上把屁股擦干净，老实说猫能精到这份儿上也不容易。和往常一样驾轻就熟的跳上沙发，爬到我的两腿之间然后趴下。午休之后，在开着空调的房间里一边看电视一边摸着猫还是异常惬意的。

“今天你不是约了小莉么？”母亲大人在厨房里关心到，“怎么还在这里看电视？”

“谁说是我约她？明明是她约的我。”我的视线并没有离开电视屏幕。

“你就强吧。”厨房传来放水和瓷器碰撞时的清脆响声。“我一直给你说约女孩子出来应该主动一点，你就是不听。”



“是她约我出来的，还不知道什么事呢，你就不要瞎操心了。”

“身上还有钱么？没有就拿些去吧，不要买点什么都让小莉掏钱。”

“你饶了我吧。”我揉了揉耳朵，“我几时和她出去让她买过东西？”

“你还不出门？”厨房传来清脆的瓷器互相碰撞的声音，母亲大人洗碗的“手艺”绝对令人心惊胆战。

“我在等她电话，我又不是神仙，总得知道她在哪吧。”我继续无视这样的问题。

“怎么不事先说好？对了，小莉今天上午要上班的啊，你就不能给她打个电话或者去她家一趟？”

“这就不清楚了。”我心想她难不成是晃点我的，不过当这个念头刚刚出现在我的脑海，电话铃就适时的想起了。

听筒那头传来一阵爽朗的笑声。

“阿姨么？我哥他还没起来？”

“你的判断力已经这么低下了，连声音是男是女都部分了？”我向话筒那头传去无力的回答。

“什么嘛，你明明还没说话。”

“然而你明明约的是我，怎么能假设我还没起床呢？你对我太没自信了。难道以后你结了婚，打电话回家也要问：‘小姐，我老公还没起床么？’。”

“你又来了，我说不过你。”

“不是说不过，你这叫缺心眼儿。”

“说关键的了，你爱听不听，下午三点见面。”

“说地方。”

“妇幼保健医院门口。”

“难道你……”我咳嗽了一下，“悄悄告诉你哥，那男的怎么样？”

“那男的？”

“装什么蒜，孩子他爸啊，要不你找这么个地方见面不是真的缺心眼么。”



我们家反过来，老妈太前卫，什么都敢说，什么都敢问。偶尔土也土得够酷，比如就问过诸如SONY如果自己卖D版会怎么样这种只有久多良木健能够解答的高难度问题。

赶在节假日出门是一件郁闷的事，本来怕寄车麻烦而想要选择了公交，然而接近六月的天气已经开始闷热起来，挂着空调车羊头的司机大爷却不肯开恩，加上爷爷奶奶们

“你这人真邪恶，爱来不来，我挂了……”那头响起一阵急促的“嘟嘟”声，然后我也挂上了电话。

斜挎上我平时常用的黑色书包，径直朝门外走去，到了楼梯口的当儿，楼上又传来一阵小碎步。我知道肯定忘了什么，这点上老妈确实比我细心，我要做的就是停下脚步看看到底她会拿什么下来。

“你怎么不带钥匙呢？”母亲大人穿着围裙追了下来，顺手把家里那串看门的家什扔给我。

“你是说要出门还是有约会？”

“你又呆了，没钥匙开自行车你待会儿又要在楼下叫，这么大串黄铜，我可不想砸到花花草草。”刚往楼上走，老妈又转过头问道，“莉莉在什么地方等你？”

“妇幼医院门口。”

“你……”

“你这么看着我干吗，我什么都没做。”

“呵呵，我跟你开玩笑，不过反正你也小心点……”

“你这话什么意思？”我无奈地笑道，“你们成年人的思想这么复杂么？”

“你好意思说，你都几岁了？你还想过六一么？成年人的思想的确很复杂，要是不复杂怎么就生的你呢。”

“不扯了，我还要出去呢，你自己注意脚，要不哪天有空去我们医院看看。”

“晚上不要玩太野，记得送莉莉回家。”

“谁说我们要待到晚上？”

“等到晚上再回家就晚了，不过现在好像没什么地方玩的样子，当年你爸约我都是在动物园，现在好像不太流行了……”母亲大人一脸坏笑的转身上楼了。然后传来了她走音的“路边的野花不要采”，都快更年期的人了，还这么花痴，我本来不想这么说她的，平时不敢跟老妈出门，别人家孩子不想跟家长出门是觉得家长太老土，上来，总不好意思不让座吧，站着得防小偷，还得防着不要无意碰到穿着短少的MM身上惹来不必要的麻烦。抓着车上的扶手，更像是抓着悬崖上的救命稻草一样让人不自在。唯一开着的车顶天窗能透出一些凉风，然而在市区拥挤的街道上穿梭，靠着缓慢的车速带来的些许微风也算是一种奢侈。就像置身于一台大号PS2里，想来不禁感叹，每次拿出机器里的碟子都是发烫的，做张“游戏碟”也不容易啊。我的大脑在短短的数秒之间想完这些利弊之后，毅然决定还是骑车了。那是一辆加重的凤凰，典型的破车，当年老爸为了泡老妈买的，那年头约个会成本不是一般的低啊，当然小莉和我不是谁泡谁的关系，从小玩到大，太了解就成兄妹了。

经过电器市场一带，自然能看到一些临街的游戏店，多数是平时我根本看不上眼的，因为那些店的货基本已经转了几次手，论质量和我熟悉的几家店一样，毕竟是上下家的关系，论价格自然就只能无视了。然而人是这样一种动物，换个角度，换个位置，总能看到一些平时不易察觉的东西。所以就眼前的所见，当他们批量的掠到你身后直到不见踪影的时候，这些铺面就显得顺眼多了，然而每每想起刚才看到招牌上总会出现的“诚信”、“厚道”之类的台词不免莞尔。

到达城市中心需要的时间并不算短，在一番更缓慢的车流中“蠕动”后终于在步行街的对面停了下来，所谓的妇幼医院就在步行街中。我不清楚这所医院的服务项目是否和经常出没于此地的时尚男女有什么关系，不过有一件事是确定的，那就是我还得顶着下午已经渐渐灼烤起来的烈日步行走到这条街的中心，其间貌似还要接受一次时尚MM的洗礼。所谓的浮躁似乎如此，看着街上忙忙碌碌奔波的人们，我竟然迷茫起来，一年没来，已经大变的街道，只能凭借本能沿着方向寻找我的目的地。好在我还算聪明，知道观察孕妇的行踪，终于来到医院的门口，熟悉的消毒液气味并没有扑鼻而来，或许因为自己就在医院工作，自然能够适应，或许是这医院更接近服务业的性质。四下张望中我并没未见到莉莉的人影，不过以她的性格也不会就老老实实的站在门口，本来一个长相貌似中学女生的女孩儿一直站在妇产医院门口东张西望也不是什么明智的举动。

大概十分钟后，我失去了耐心，然而当我搜索我的书包时发现竟然没有带手机。此时我的直觉让我转过身去，这次撞上了一个人，我本以为是她，却是一个年轻孕妇，唯唯诺诺的道歉过后，一名少女从对面的路灯下进入我的视线并朝这边走了过来。这次是她无疑了，今天的打扮不好说，一件绿白条的背心，和她下面的那条白色七分裤非常达调。配合这个季节的小麦色肤色是健康的象征，我注意到她抱着的小狗，说不上名字。褐色的皮毛，把前腿搭在她交抱的双臂上，一副缱倦的神态，此时我才注意到这条街上的男男女女们手上或身上总会有点什么活物，当然像蜥蜴那种东西我也曾经养过的。

“喂。”她还是用这样的口气首先问候我，顺便梳理了一下她的齐耳短发。

“我说你跑哪去了，我都等了两个小时了。”我觉得夸大点时间不算对不起她的样子。

“可爱吧，我刚刚在那边捡到的，你要不要养？”她突然把小狗举到我面前，狗狗下意识的“呜……呜”声吓了我一跳。

“比较起来，我更喜欢猫。另外，你为什么约了这么个地方见面？”我指着身后的医院“招牌”。

“你不觉得这里很适合你么？”小莉歪着脑袋打望着我道。

“口胡，为什么会适合我？我可是冲着你来的。”

“你在这些怀孕的姐姐里面特别显眼嘛，一下就找到了，要在其他地方等，我不敢保证能找到你的。”

“是，我承认我这人长得没什么特色，然则你就不会打我手机么？”

“事实上我是一向假设你会把手机忘在家里的。”

“你还别说，我今天真的忘了带。”我摸着后脑勺笑道，“不过你还是没说你为什么叫我出来，别告诉你心血来潮想和我交往，我不信。”

“你就是一点都不风趣，我们交往吧。”她又把狗狗举到我面前。

“你好意思说，走吧。”我径直朝街对面的KFC走去。

“哥哥就是好。”莉莉跟在我后面朝KFC走去。

“少恭维我，我可没打算请你。”

“我知道你不是那么无情的人，你是要给狗狗买根火腿肠对吧。”我并没有理会她在我身后的自言自语。

落座，“妹妹”自告奋勇去挑吃的，然后把小狗推给了我，我则毫无目的的将目光游弋于人群之间，看得出来这里的小孩儿挺高兴，满脸的幸福状，大概明天上学又有了在同学面前炫耀的资本，我一直困惑于这种现象，不就是一顿快餐么，这些严重阻碍青少年正常发育的食物居然会换得他们在精神上极大的快感。不过还是我干爹的评价比较经典，他始终认为在他下乡的时候，能吃到馊了的米饭就烧高香了，所以我又能很大程度地理解这群可怜的孩子。很快，一杯可乐、一杯果汁和一盒鸡腿放在了我的面前，然后把狗狗抱了回去，她知道我不吃薯条。

“我知道哥哥你不喝碳酸饮料的。”她脸上现出谀媚的笑容，然而我并无不适的感觉。

“说吧，到底什么事情？你居然这么殷勤，我很怀疑你的动机，老实交代。”

“被你看穿了，我其实想……”

“你脸红什么？”

“我其实是想和你商量开店的事情，我哪里脸红了？”

“开店？瞧把你给憋得。”

“开一家卖游戏和动漫的店。”她的身体前倾着，和狗狗一起露出严肃的表情。

“你？什么时候有这个想法的？”

“其实我是想开一家动漫店，不过最后还是想全方位发展。”

“你不会被《火影》烧晕了吧？”我伸过手去搭在她的额头上。

“讨厌，我跟你说正经的呢。”她隔开我的手，然后双手托在下巴上，很认真地看着我。

旁边的一位眼镜兄打断了我们的谈话。

“小姐，麻烦再吹一下我的鸡。”眼镜兄对着经过身旁的一个女服务员大声的喊道。

“我马上吹，先生您久等了。”服务小姐很爽快的答道。

“我说兄弟，你说吹你的什么？”我转过头插嘴到。

“鸡啊，我的魔法鸡块都等了快十分钟了，现在这里的服务越来越差了。”

“你说的是催吧？”

“是啊，你有什么问题么？你比我后来吧，得排我后面。”眼镜兄很警惕地打量着我。

“没什么、没什么，我不好那口，我只是觉得你的发音好像没有分卷舌和平舌。”看着眼镜莫名其妙的眼神，我转过头去，“刚才你说到哪了，继续。”

“说到我想开店。”莉莉的动作没有变。

“不要想得太简单，这行很复杂的，而且得有本钱啊。”

“本钱得多少？”

“那要看怎么投资，你自己投资找房，加上进货得四万左右，这是一般游戏店的投资，动漫那块的投资倒是可以忽略了。”

“这个我倒是和朋友商量过了，我们一人一半还是没有什么问题的。”

“这样啊，我想想，你是说让我？”

“我知道你肯定没时间，我想让你帮忙看看，应该怎么搞，我想搞出点特色。”

“特色么？全部卖正版怎么样？”我也很严肃的看着小莉，不过心里已经笑了。

“这个提议不错耶。”她居然拿出本子记起来。

“我说你还真信啊，你觉得有多少人会买？至少在我们这里。”

“有什么问题么？”

“倒不是，真要开店也就卖盗版这一条路，问题是你怎么做，比如你肯定狠不下心的。”

“为什么要狠心？”

“不狠心你赚什么钱？”

“比如呢？”

“比如一张成本八毛的CD刻录碟，你敢卖十五块么？”

“不敢，我也不信有人敢这么卖。”

“所以说你太天真。”

“我可以不用这么赚钱啊，那是爱好吧，我和其他人不一样，我朋友也是这样的。”

“对了，你朋友是干什么的？”

“是银行的。”

“真的已经疯了？银行的干这个？她在银行干什么？对了，她是女的吧？”

“我的朋友都是女的吧，这你知道，她也没干什么，她爸是管银行的，所以直接进去了，也没说做什么，不过能管点事吧。”

“这样啊，说她是太子党不合适，就算公主党吧。怪不得那么闲，说来这样的话她一个人不能投资么？”

“没有，她打算辞职的，似乎真的受不了了。为这事还和她爸吵了一架，她爸不准备给她钱的，这几年她的钱都买正版动画和漫画了，确实没存多少。”

“真行，那你呢？也打算辞职？”

“我还在考虑，所以我来征求你的意见。”

“我的意见就是有网络和BT就足够了，游戏和动漫这东西，真喜欢的话还是不要涉及太深。”

“我觉得开店是肯定要的。只是让你给我说说要注意什么事情，讲讲现在你知道的，你不是有不少朋友在搞这个么？最好能带我实地观摩一下。”

“带你去看是没问题啦，不过我还是希望你慎重考虑，至少观摩之后要考虑一下，还有你朋友。而且还有一个问题，这个事情其实很操心的，固然是你的爱好，然而你要知道你现在还有工作。”

“是啊，这我也知道……所以说我也在考虑辞职的事情。”

“要我说，护士这份职业虽然谈不上前途远大，但是总归稳定，我说句老实话，如果你确实想搞点第二职业我还是觉得很不错的，但是不要把所有精力都搭进去了。至于只是想改变一下环境嘛，建议你到我们医院来。”

“你又来了。”

“而且我们这种中级医院的医生都很不错的，不像你们大医院，但凡能熬到主治的同志多多少少都有点变态。”

“变态？”

“我说错了么？基本上大医院的待遇好谁都知道，占着位置不走的多半都是想熬到出头之日，等升上了副高，就很好玩了，下面的事情交给年轻医生和实习生，没事还可以出去开个会什么的。不过要熬那么久，自然心理会有点变态的，我说的是心理变态，不是其他的方面。而且你过来的话我会罩着你的，至少像特级护理这种活我就帮你顶了，你可以一觉睡到大天亮。”

“少来，你算哪根葱啊，地皮都没踩热还罩我。”

“呵呵，被你看穿了。”

“我说正经的呢。”

“是、是，你已经不止一次强调这点了，我也说正经的。”

“那你先别管这些，你不是有朋友开店的么？有空带我去看看，我好学习一下，另外也是让你介绍一些朋友给我认识。反正我想来想去也只有找你了。”

“我真的是不了解你啊，没想到几个月不见你居然成了准同人女，要不然我会阻止的。”

“你倒是回答我啊，喂喂。”莉莉再次把狗狗凑到我面前。

“好吧，不过我先告诉你，干这行的话你可别指望什么朋友，老实说只要是做生意就都别去指望什么朋友，该怎么做就怎么做才是正确的。”

“别那么现实嘛，你去买游戏，你朋友不是还给你打折么？”

“快别提了，他们给谁都‘打折’，反正绝对不会放过我的，不过你别当着他们面揭底，特别是别告诉是我说的。”

她突然把一个鸡腿递到我嘴前，我正要下口，鸡腿又缩了回去。隔壁桌的某女生两人见状大笑，被我转身一个淅沥的眼神给吓得打了个嗝。

“那就带我去相对厚道的一家去看看怎么样？”

“那好吧，回去等我电话。”

“怎么就完了？？”

“当然没有。”我一把抢过鸡腿送进嘴里，这样才完了，“记得等我电话。”

“真麻烦，明天不能去么？”

“明天检查。”

“你不是放假么？各大学校不是早就开学了么？怎么你们医院还有身体检查？”

“不是医院检查，是工商局检查，而且这事儿跟我们医院没关系，如果你只想观摩卷帘门的话，我现在就可以带你去。”

"卷帘门？"

"所以说你还是太单纯了，算了，我还是不放心，干脆先送你回家吧，免得被人卖了。"

这次小莉倒是听出来了，虽然嘟着嘴，不过还是走了过来。跟在我后面穿梭于熙熙攘攘的人群中，天已近傍晚，这里和其他地方的不同在于现在才刚刚热闹起来。花了大概十分钟才来到车来车往的大街上，我招了招手，一辆红顶的出租车停在了路边，我示意小莉上去。

"怎么你今天没骑车么？"

"有啊。"

"你不要你的自行车了么？"

"谁说不要了。"

"那你就搭我回家吧，走小路没关系的，要不然你还得回来。"

"那你倒不用担心，一来是麻烦，二来让我妹坐那车也寒碜了点。"

"不过你车放那没关系么？"

"这个可是我唯一的自豪啊，从初中到现在从没丢过车是我的记录，所以说找个破车绝对是明智之举，我这车就算不锁也没人要。其实找老婆也得这样，呵呵，以后你有什么合适的人选就介绍给你哥吧。"

"其他人介绍都是作女朋友，就你直接介绍老婆，你果然适合相亲啊，对了，上次你管那病人说给你介绍的有着落了么……"她很关切地问道。

"你们到底走不走，干这儿耗着好玩么？"显然已经等得不耐烦的司机终于打断了我们的话题。

"就走就走。"我忙向司机作揖并把小莉朝车里推，然后我很敏捷地跟进，关门。

"先生去哪？"这倒是问住我了。

"你们住那地方叫什么地方来着？"我转头问小莉道。

"我想想……"大约五秒钟后，"我也不记得了。"

"你没搞错吧。"我惊讶地看着小莉，"那是你家啊，你不知道名字？"

"我确实不知道，要不这样吧，师傅你开慢点，我来指路。"没想到小莉来这么一手，我终于服了她，于是转头望向驾驶座征求司机的意见。

"算我倒霉。"司机轻蔑地甩了我们一眼还是无奈地选择了踩下油门。

于是在市区一片五光十色中兜了半个小时的圈子，在花去我二十大洋之后终于到了小莉家楼下。最后还被司机告知平时只需要十分钟就到了。

"我就不送你上去了，司机还在等着，代我问阿姨好。"

"我知道了。"

于是我重新坐回车里。

"那什么……"我探头出来叫道，"去年闰二月没扫墓，今年清明一定叫上叔叔阿姨，还是原来的老地方，我妈都念叨大半年了。"

"知道了，这清明节都快成野餐会了。"

"一直不都是这样么？对于大多数人来说不过是一个聚众赌博的由头罢了。"

"我知道的，先上楼了，我等你电话哟。"

"终于轻松了。"我长嘘了一口气道，"师傅，麻烦回刚才来的地方，就在那个停车场旁边停。"

"又绕回去？"

"对，麻烦别问了行么？九点以后就收车了。"我看着司机疑惑的目光。

"我说，小伙子你这是何苦呢？"

"你不懂，男人都命苦。"

"我不懂？我多大你多大，我儿子……"

"你到底走不走？不走我叫别人了。"这次是我有些不耐烦的打断他的话。

"好，你别急，我走，我走还不行么？"

"你这样就好了嘛，也得体谅我对不对。"

二、接触

于是，在一番精疲力竭之后，我还是颓废的骑着我的破车回到了家里。完全无视老妈的询问，对着空调一阵猛吹之后倒头便睡，期间老妈没有叫我，或者她叫了我没听见。就这样算是打了个盹儿，大概两点左右爬起来去洗了个澡出来才真正安心的睡去。这一睡基本就到了第二天中午，倒是可以省去午睡了。这里需要澄清一点，小人我的老爸虽然没有什么戏份，然而我却绝对不是什么单亲家庭的孩子，所以不要认为我的内心会有什么邪恶的想法（某人：单亲家庭的孩子怎么了），几乎在我感觉到正午的阳光照在脸上的同时，电话铃又响了，我睁开眼睛环视了卧室一遍，看到书桌上的两个白瓷汤碗和一张纸条后，我确认家里再没有别人，那碗里装着的肯定是老妈预备的午饭。于是很不情愿地抬起手想去拿起听筒，却感觉手有些微微的发酸，看来是久未运动，昨天又晒了大半天，实在是没用啊。

再试一次，好歹拿起话筒，我翻转身子让耳朵凑了过去。

"喂……喂？"

"是我，什么事啊。"实际上我并不知道对方是谁。

"老大，是我，小杨，你上次要的碟已经到了，你什么时候上店里拿？"

"小样儿？"

"是小杨。"

"哦，我想起来了，对不起，你那店是叫珠江电玩？"

"不是，我们是真诚电玩。"

"哦……我想起了，不过你是谁？"半分钟后，我终于恍然大悟，"你说我上次订的碟子，是什么？"

"我是新来的小杨，稍等我看看……"话筒那边一阵忙碌，"是……《冠军足球经理》吧？"

"哦……"这张碟我并没有打算一定要，记得当时只是随便说说，而且为了这游戏顶着烈日出门似乎不是什么明智的选择，不过我想到了我的承诺。

"对了，我刚才看了一下您的资料，您是本店的银卡会员吧？我想给你点建议，如果您是本店的银卡会员的话，不妨多消费一些成为金卡会员会比较划得来。我是真心为您着想，我为您设计了几个套餐，比如一个网卡加一个40G的硬盘，我们店新进了一批网卡，你要的话算二百六一个，硬盘我们可以从电脑城帮你代购，绝对比你自己买便宜，只要你的一次消费满五百就可以用银卡换金卡了。"我注意到他的语气，特别是那个您字很暧昧。

"这个，我不喜欢用硬盘。"

"那么您还可以考虑买一些其他东西，不一定是游戏的，本店新进了一把大剑，还有打火机若干，你不妨考虑一下。"

"那些东西我上个月就看过了，你是新来的，我跟你们老板很熟的。"我终于不耐烦了。

"……对不起……"话筒那边停顿许久，然后是一阵嘈杂和旁边人谈话的声音，最后我听到了这句。

"好吧，我下午过来。"

"好的，再见。"这人我估计就是一热血青年，最近这种人特别多，游戏店招工一抓一大把，通常是在招聘信息里写上"热爱游戏并愿意以之为终身事业"云云，反正都是套话，通常欺骗的就是这类单纯应届毕业生。往往买游戏的时候被老板一问就决定来卖苦力，通常回家还会跟父母大吵一架，作义愤填膺状来投奔老板，而且最牛的是几乎都不带问工资多少，以为老板每天中午和你共进盒饭就算同甘共苦了。所以说游戏杂志宣传得再多也不如JS几句话管用。

这头电话一挂，本来打算继续睡到晚饭再起来，不过刚好想到了昨天给小莉说的话，可能是临时计划有变吧，今天那些电玩店居然没关门，我立刻给小莉打了过去。不过可能我睡得太迷糊了，居然连续两次打错电话才接通。

"你不是说今天没空么？"小莉接起来便在电话那头问道。

"没有，不过刚才有人给我打电话我才想到，要我过去拿碟子，那店的老板跟我很熟，估计今天检查的事已经取消了，一起过去吧。"

"是很好的朋友么？那我马上来你家吧。"

"不用了，到城北汽车站等吧，他的店就在电子市场附近，你到那边也比较近。"

"好的。"

"那我就不带玫瑰花了。"

"玫瑰花？"

"接头暗号啊。"

"呵呵，对了，城北汽车站怎么走？"

"不是吧老大。"我再次无语，"算了，你叫个车吧，过来我给你报销，就当支援国家建设了。"

“不用了，俺这形象也不指望为国争光，你还是捐给希望工程吧，他们那个代言的妹妹倒是挺适合你的，那半小时后见。”

“喂喂，不用那么着急，慢慢来，我还得洗个脸，吃个午饭。”

“那我先去等你了。”

“我看得出来你很有诚意，我很欣慰。”

挂掉电话，囫囵地朝脸上泼了些水，然后吃了几个汤圆，清理好一切，又花去十分钟找到钥匙，最后下得楼来，心有余悸的骑着我的破车朝城北而去，出小区的时候居然被不知谁家的牧羊犬咬住了脚踏，受惊不小。好在路程不是太远，倒也能悠闲的看看路边的景致。期间后悔出门前吃了汤圆而居然错过了新开张的新疆羊肉拌面，中午的街道总是一道独特的风景，伴随着滚滚的热浪，看来是刚刚发了工资，一群民工围坐在餐馆门前的简陋设施中大饮啤酒。夏日的午餐也算一道独特的风景了，只是一出得门来，往往被阳光一晒，便少了些食欲。

电子市场并不算远，很快就能看到招牌，因为是前往市中心的必经之路，所以倒也熟悉了这里的一切。说是市场，然而貌似这样的东西十年来就未曾有什么变化，或许是地近火车站与汽车站的缘故，流动人口的龙蛇混杂使这个地方始终不会建起什么高尚的购物中心，于是在上世纪九十年代中期以后便成为这座城市理所当然的盗版集散地。不过“物美价廉”也毕竟有它的好处，所以通常的电子元件总能在这里找到便宜至少一半的“替代品”。似乎盗版也是要比电脑城便宜不少，当然那要看老板人品。到车站的话还得穿过市场，不过我的估计出现了错误，将近两周没来，加上昨天去步行街并没有穿过市场，靠车站的那头正在修路。看着手机上的时间，料想小莉应该到了，以她的性格如果约好了时间通常不会迟到，最多找个僻静处偷窥一番，这在女生里的确少见，当然也可能是我接触的女生太少了。接下来的路并不好走，我索性跳下车步行起来，虽然有掩体遮盖，然而爆晒之下，工地上的灰尘还是能从大大小小的缝隙里钻出，并在不经意间就粘满我的衣服裤子，以至于不得不经常停下来拍打。平时极短的路程花费了我十分钟，看到“万国宾馆”——车站附近最好的宾馆，我终于出了路口，大路上车辆的嘈杂声也随之而来。把车停在惯常的对面的停车场，这次被告知六点收车，而且不知道从什么时候开始，电动车居然成了贵族，享有更高规格的待遇，我颇不以为然。

朝车站的方向走去，路上还得不时地留意自己的口袋，这地方太复杂了，貌似在车站附近的人和我们并不一样，外地人极多，特别是新疆人，当然没有贬低少数民族的意思，毕竟那些多数还是被人教唆的小孩子。自中学时初次到车站见过这些人群，我便坚信这是一群社会达尔文主义的信仰者，他们有近乎动物的生存方式，所以任何人经过这里都得小心，特别是前段时间还爆出警匪勾结的丑闻，我有些后悔约了这么个地方碰头。不过虽然这么说，车站里面确实是很安全的，也是电子市场附近惟一可以免费吹空调的地方，以前还有一处，是街对面的证券市场，不过自从股市跌破千点以后，那里的空调便一直没有再开了。

刚找了个没人的位置坐下，手机便响了起来，是小莉。确认了她的位置，我径直走了过去，却是她先发现了我。今天的样子有几分淑女，白色紧身背心配上一条绿色的紧身短裤。小莉的身材不算最好，然而妙在肥不晾肉，瘦不露骨，于是在夏日也算一道风景，加上这次她没有带狗，自然就显得凉快许多。

“你怎么来的？打车？花了多少？”

“没有，出来碰到我叔叔，捎了我一段。”

“怪叔叔？”

“不是啦，是我爸爸的同事。”

“怎么那么巧？”

“别说了，我差点被他的车给撞了，要不是熟人我还就赖着不起来了。”

“吃饭了么？”



“买了几个灌汤包，我还给你留了两个。”她把手上的塑料袋递了过来，我也没有客气。

“我真感动，边走边说吧，我带你过去。”我一边吃着包子一边指向候车厅门外。

于是我又原路返回，只是这次身后多了一个人。

勇师的店，也就是今天打电话来的“真诚电玩”就在刚才修路那段的旁边，刚好被工地遮住，来的时候我有留意，沿街的铺面和工地围栏相隔不到两米，而且挡板的高度已经遮住了里面店家的招牌，听说是市场新来的官员搞什么“光亮工程”，而且一楼的铺面带窗户的一律不许装防盗栏，搞得市场上的人个个骂街。现在看来估计生意是基本没有了，倒也正合适下午的“调查”，我开始沿着蓝色的挡板搜索入口。

“你跟你朋友说了我的事么？”

“还没呢，这种事情你可千万别露底，这帮人精得跟猴一样，要知道你有这想法还不把你圈进去。”

“那不是没办法问了？还朋友呢。”

“什么没办法？基本的东西他也不会瞒我，你听听就知道了，就当聊天。丫就一彻彻底底的奸商，干这行没朋友这一说，利益第一，所以我觉得你说为了爱好开店确实有待商榷。”

“反正还没定，看你说得就像什么一样。”

“慢慢来吧，这个勇师也不是省油的灯，你见了就知道了。”

“很强么？”

“这人原来是土星电玩的工人，一开始和土星的老板一起创业，很能吃苦，最擅长游戏机维修。他自己出来开店前是那边工资最高的技师，整个电子市场估计有一大半游戏机维修师是他带出来的。”

“嗯，但是你跟我说这些干嘛？”

“我是想告诉你在这帮狼面前要谨慎，再次提醒你一下而已。”

“你这比喻得……真寒，好像你比喻谁都只会用狼。”

“有这回事？没事吧，快到了，从这里进去。”我指向道路工地旁的缝隙。

她跟着我进去，大白天依然要借助路旁小店里昏暗的灯光，绕了一段便来到了这么一间游戏店前，店面的开间并不大，而且中间还被刻意的隔开了。另外一边有一溜门帘，估计就一米来宽，坐着一个肥胖的中年妇女，店里挂着一些小饰品，估计是所谓的商品，不过以我的眼光来看，确实算不上什么上眼的货色，我正奇怪店旁怎么多了这么个附属建筑，抬头一看，这小店却和“真诚电玩”用的同一块招牌，我便有几分明白了。再看看四周，发现这里的情况还算好，因为店门外三四米处刚好有一棵老梧桐树，估计施工单位也好歹有点法制观念，没敢动这树，这店也跟着沾光在前面被腾出了一块不小的空地，零星的有几辆看似其他店家的自行车歪歪斜斜的靠在树下，早知道我也把车停这了。

三、热情

这当儿我的头绪还未放下，店里的小工蒋师便招呼起我来。于是我示意小莉，然后先自进去了。这时突然一个城管打扮的家伙从斜刺里杀出，我差点叫了出来，却不曾想那“城管”竟伸手道：“行行好，给点钱吧。”再仔细看时，才发现原来是个乞丐，扫视全身，一身城管制服倒是

有模有样，然而却肮脏不堪，男人胡子拉碴，头发虽然被大盖帽遮住，毕竟垢乱之迹依然清晰，嘴里的烟头显然是刚捡起来的。我正在吃惊这个貌似精神失常的男子何德何能居然搞到这身城管的虎皮，却不防他又来一句“老板。”不过在我坚决不给四肢健全的人施舍的信念下总算将其打发。进得店来，店铺中弥漫着一团热气，端午节过后特有的菖蒲味和杀虫剂的味道也混迹其中，虽然墙上的风扇也在使劲地吹着，然而已经变成热风，还是闷得人心头难受，好在已经在路上烤了半天，倒是很快适应了。绕过柜台前的两三个客人，从旁边拿出一个用三跟塑料板凳重在一起粘好的凳子，我递给小莉，这是游戏店通常的特色，塑料板凳都是这样重着的，因为来此的胖子实在太多。这时候店里的其他人都把目光移到小莉的身上，其中不免熟识的，我还是能够理解他们的，喜欢玩游戏的人多半都有这毛病。

“这是我妹。”我赶忙给蒋师介绍到，以免被误会，不然这帮人什么玩笑都敢开的。

“哦，你好，今天要点什么游戏呢？”蒋师把头转向我，虽然平时大家玩笑惯了，不过真正到了赚钱的时候他们还是很会装孙子的。

“你们店里好像有个新来的小工已经通知我了。”

“哦，小杨么？他去仓库拿机器去了，你要的什么？我给他打个电话。”蒋师边说边开始拨号。

“《冠军足球经理 2005》，除了那个最近还有什么新游戏么？推荐点你玩过的吧。”

“最近玩过的没有，我觉得你该买张《火影忍者2木叶的英雄》，虽然出了有段时间了，不过这游戏你不玩实在说不过去。”

“有现成的么？等会儿有空来试试吧。”

“没问题，我在店里没事就玩这个的。”

“先把动画目录拿来看看吧。”我对蒋师询问到，然后转向小莉，顺便给她做了个眼色，“你先随便看看，等会儿人少点再说。”

“嗯，我已经看到火影的手办了。”小莉倒是没管我的介绍，直接朝身后的展示柜去了。

“那个国产货不算手办吧？想看的话我让勇师拿钥匙给你，打开柜子比较好看。”我再次转过头问蒋师道，“勇师呢？”

“在里面呢。”

“呵呵，我去看看。”我满脸坏笑地看着他，然后朝里间走去，“莉莉，你感兴趣的话可以过来看看哦。”

里间的维修桌上，一个年纪不大的男人正在埋头专著于桌上电脑里的游戏，丝毫没有察觉到我们两人的存在。

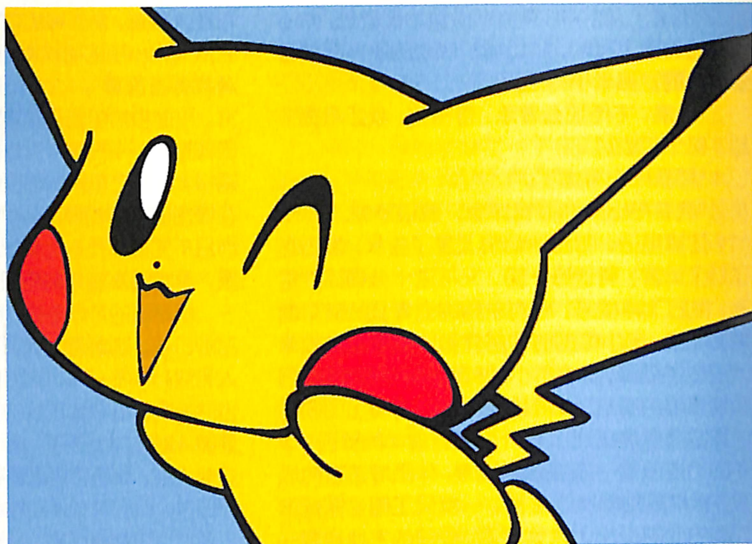
“勇师，好久不见。”我拉着小莉的手，“把展示柜的钥匙给我用用。”

“别打岔，我是男人。”他把我伸过去的手隔开。

“我知道你是男人，这跟拿钥匙有关系么？”勇师抬起头看着我，眼睛已经眯成了一条线，适应了好一会才把我看真切。

“你呀，吓我一跳。”果不其然，勇师也将注意力放在了小莉身上。

“这是我妹，不是外人，没关系。刚才你在玩什么啊，那么投入，梦话都出来了。”我又一次解释小莉的身份，本来我知道干这一行的最忌讳便是在翻新主机时被外人瞅见，即便看的人并不知道他的作为，不过心中仍然会有个疙瘩。然而这次他居然不是在弄机器，而是在玩一个八位机画面的游戏。



“是男人就下一百层，你没听过这个游戏么？”

“我只听过是男人就撑一百秒。”

“那个没这个好玩。”

“这台又赚了多少？”我看着旁边的旧机器和一堆零件笑道。

“生意不好做啊，老大，这机器我估计只能翻新点零件出来，将就用用，就当照顾熟买主了，不赚钱。”勇师叹口气道，然后又拿起香烟狠吸一口。这是技术的体现，放在水平一般的师父手里是不敢叼着香烟坐在维修台上的。

“算了吧，我们谁跟谁啊，你这机器多少钱收的？”

“四百多。”

“现在看，有用的零件能卖多少？”

“不好说。”

“哈哈，小莉，看清楚，这就是典型的奸商。他说不好说的时候，就是说不能告诉你赚了多少。”我笑着对小莉解释到。

“拜托你不要那么坦白行不行？你要是我手下，我早手起刀落。”

“别扯了，我哪次来买东西你没有手起刀落的？”

“你好歹也是银卡会员嘛。”

“这话你应该跟我妹说，她比较单纯。”

小莉倒也真单纯，还真的马上就接过话茬。

“勇师傅，你们这银卡会员是怎么搞的啊？我刚看门口贴的还有金卡，是镀的真金么？”

“你果然很单纯，其实还有一条的，女生要办卡不需要一次消费三百，只要热爱游戏也可以。”

“少来。”我打断他们的对话，“其实我今天来还有事情问你的。”

“说。”他也倒直爽。

“我听说土星电玩的仓库被抄了？”

“有这事，小伙子消息蛮灵通的嘛。”

“我只是听说。”

“我知道你肯定是听说。”

“是，不过只限于此，你有详细点的版本么？他们仓库我知道在哪，那地方那么隐蔽居然会被抄？”

“是自己人点水的。”

“自己人点水？”

“我也是在牌桌上听其他几家店的人说的，你可千万别到处乱说。”勇师先给我打起了预防针。其实我明白这是所谓奸商欲擒故纵的惯用伎俩，无非是想借我之口说出去，越多人知道越好。关于这点还有两个例子。第一，但凡去游戏店买游戏，不管什么游戏，也不管这店里有没有，还是说游戏根本就没发售，只要你问了，店里肯定告诉你“这游戏上午才回来，只空运了几张，刚刚卖完，要不你明天再来看看。”基本就是这样的对话，即便把游戏换成《最终幻想XII》依然成立。第二次经历是去年朋友和电脑城合作搞的一个活动，我跟着朋友和他们老板谈的时候，那人突然说出会请比尔盖茨出席活动云云，并一再声称不要事先透露出去，你说这么大一事情我能不说出去么？结果可想而知，为了一睹大门的风采，活动异常成功。然而活动当天来的却是联想的某人，被解释为和比尔盖茨一个级别的，我汗。所以从那以后，要是有某商界友人主动或者半推半就地要告诉我什么内幕，我都会多一个心眼。

“你说吧，我不告诉别人。”

“老宋不是决定今年退居幕后嘛，所以打算把自己手里的店全部交给跟他多年的部下。但是可能是内部矛盾没处理好，其中有个女店长一直盛传和老宋关系暧昧，这次分店居然一个人顶下两家店。肯定有其他人心里不服，也有说珠江电玩也在旁边煽风点火的，反正我觉得两种因素都存在。你想，要真是外人点水应该先查他店吧，怎么会知道直接奔仓库去呢？而且像电脑城的鲨鱼电玩和拉登电玩都被查了，其他都没事。”

"等等，你说鲨鱼和拉登？这个跟宋砍有什么关系？不过说实话，拉登电玩这名字就不吉利，迟早的事。"我打断勇师的话提出我的质疑。

"这些都是宋砍的店啊。"

"为什么不都叫土星呢？要不是你今天这么一说，我还真不知道。"

"还不是为了逃避打击呗，而且他们那种好歹成立了个公司，你不管这公司地不地道，反正管理起来和我们这些小打小闹的不一样。另外，这个电子市场上的人工少女电玩还有百脑汇五楼上的那什么网吧和机房都是他们的，肯定是有背景的，非典那会儿都开了好几天。"

"你哪是什么小打小闹啊，我觉得我去过那么多店，就你这水最深。"

"你过奖了，反正宋总这会儿基本倒退五年，被抄的碟加上机器什么的估计几十万吧。"

"这宋总的总资产有多少啊？"

"估计五百多万吧，我没问过他。"

"然后呢？被抄之后他总不会跟没事人一样吧？"

"当然，跑宾馆躲了几天玩消失，然后到处托人说情，东西估计拿不回来了，然而至少别进去蹲局子啊，这数额也够大的了。"

"他的办公地点就在仓库上面三楼，不知道被抄没有，我还在那待过。"

"待过？"

"去年九月去过一趟，他让我帮他写了个娱乐企划，丫够狠，虽然那东西是东拼西凑的，但是好歹有十多万字，只给了我一千多块。"

"我没听他说过啊。"

"那东西就是糊弄人的。"

"哦，我想起来了，上次在一本游戏杂志上还看到他打的广告。"

"什么杂志？"

"忘记了。"

"《游戏机实用技术》？"

"不是，这个我每期都买的，好像是另外一本什么杂志。"

"那我知道了。"

我回过头看着小莉，想看看她是否已经听睡着了，她却很精神地听着我们说话，"你们继续啊，我听着蛮有意思的。"不过说归说，她的心思还停留在展示柜上，我这才从勇师那拿了钥匙给她，我也可以安心地听勇师继续谈下去。

"宋砍现在应该已经出来透气了吧？"

"出来了，说是今天下午在对面宾馆开会。"

"开会。"

这时候外面一阵嘈杂，然后是车喇叭的声音，估计是胶皮老化得厉害，刹车的声音异常刺耳，加上车本身估计也有质量问题，所以还伴随着零件撞击的声音。

"等会儿说，生意来了。"勇师很敏捷的抢在我身前到了外间，我则让小莉去隔壁买冰激凌，然后也跟了出去。

外面已经多了一个小工，一个很有小资气质的年轻人，似乎刚从学校出来，从他和其他客人的对话看来就是今天打电话给我的小杨了。貌似刚从仓库提到的货，整整一大箱刚从电动车上抬进来，一群学生模样的买主不知从哪冒了出来，不过看来已经等了一会儿，估计我来的时候又出去买饮料了，他们马上蜂拥过来。箱子里面无非是一些游戏碟，还有两台PS2和一些没有包装的网卡，看来还有灰尘，绝对不是新的。多半下午无事，又是一个惯常的翻新流水线，正好学习一下，PS2翻新看了也不会，不过学学翻新网卡什么的还是不错的，那些东西也就是翻新一下外壳，一来网卡会坏的没多少，二来我主要是想看看他们用什么清洁材料，毕竟擦东西谁都会。勇师在店外和一个秃顶的中年男子交谈着什么，也看不真切，多半又是一条大鱼。此时小莉从隔壁小卖店回来了，递给我一瓶茶里王，估计看到小杨箱子里的火影挂历，于是又凑了过去。我倒没有管他，一边喝着水，一边和小蒋聊着天。

"听说你们格斗游戏联盟上周在电脑城搞了个比赛？"这带有不少学生是冲着蒋师格斗王的名号来照顾生意的。

"你也听说了？"

"我听冬瓜兄说的。"

"对，他打得最臭，但是最积极。"

"下半年《354猛将传》还是得找你一起。"我对格斗并没有太大的兴趣，不过蒋师是ACG爱好者，涉猎广泛，无双水平也不容小视，唯一的遗憾是不常上网，也不会查攻略，所以这方面我们两人一直合作地很好。

"嗯，同去同去，公布新武将了么？"

"发售日都还没公布呢，不过传闻有邓艾。"

"我还是先用女性角色。"蒋师吸了一口烟，继续摆弄着手上的手柄。

"组装的？"我冲着他手上的手柄道。

"嗯，不过现在组装手柄基本做得很像了。我给你推荐一款吧，基本手感和A柄差不多，而且售后服务非常好。"我对于所谓A柄和H柄向来没有概念，只知道传闻A柄的手感更好。

"售后服务？组装手柄什么时候变正规军了？"

"大家都是混饭吃，这家生产的手柄包换，只要封条不扯，随便用到多烂都可以拿来换。"

"在你们这换？"

"嗯，我们拿给总代理，他们再上交。"

"你手上这个是么？"

"不是，这个是待会儿要翻新的。"

"那我得学习一下了。"

这会儿被旁边一个带狗的胖子插了进来，也不知道什么时候进的店，一来就手往桌子上一拍。

"这是我要的机器么？"他指着纸箱里的两台PS2问道。

"久等了，我刚才还说您跑哪去了，刚刚把货给您提出来，您先看一下，都有一次开机画面的，行的话就开始改机。"蒋师的语气又出现了明显的变化，其实我是很不适应这种媚态的，不过在买主当中居然颇受好评，估计现在的消费者也是比较缺乏自信的群体吧。

"不改机，我玩正版的。"胖子理直气壮地说道。店里的其他顾客也都侧目而望，充满了景仰。颇有滔滔江水连绵不绝之感。

不过此胖子最令我莫名其妙的是居然主动把女朋友介绍给蒋师认识，我也才注意到他身旁的那个美女。以至于此人走后其他客人又是一致声讨"好白菜都让猪拱了。"不过这些话在里面专注于冰激凌的小莉应该没听到。勇师貌似谈完回来，脸上洋溢着难以掩饰的灿烂笑容，估计又狠赚了一笔。他倒也不隐瞒，直接就展示起他的战果。

"你觉得神州电脑怎么样？"他直接就问起我来。

"你刚才在那男的手上不会就买的这个吧？"

"是啊，你眼睛真尖。神州笔记本，还不错。"

"你多少钱买的？"

"三千多。"

"我说……"我的话还没出口就被打断。

"你是不是想说，'神州电脑，128兆内存，14寸液晶，只卖三千九百九'？我就告诉你吧，神州电脑也有高端产品嘛，你就不要以为神州没技术。"

"那你这机器？"

"512M内存，40G硬盘，CPU是奔四2.4G，这机器虽然是二手，不过用了三个月不到，基本就是全新，就算是台式机也值了。你都说我是奸商，我会去看那种中大学生在电脑城举着牌子像没头苍蝇一样乱窜推销的机器么？"

"唔……这样的话，我也打算搞一台了，以后被人洗刷倒可以反驳一番。"

"你要的话我这台让你，收你点手续费，让我赚一百就行了。"

"你这样一说就暴露了，搞不好就是你事先预谋好的，我还没那么着急，你该不会用完还打算翻新一下卖掉吧。"

"还是你了解我。"勇师拍了拍我的肩膀，真不知道他哪句是真话，哪句是假话。

"我说你一天到晚就在这，买笔记本干吗？你那不是还有一台台式吗？"

"那台是人家从网吧淘汰下来的，而且这大热天的……"

"凑合用嘛，你不可能在这店里还想上网吧？"

"线我已经接好了，你没看上面的告示。"勇师指向墙上，我顺着他指的方向往去，上面写着"凡在本店购买GBA游戏卡一张者，均赠送攻略一份"。

"攻略。"

"攻略还不是从网上来，我不会指望游戏杂

志的，太慢了。”

“你总得有打印机吧。”

“你眼睛瞎了么，那上面不是。”我又顺着望过去，在里间和外间隔开的柜子顶上放着一台时下流行的三合一，就是打印、复印、扫描一体机，很符合他的办事作风，不求最好，但求最全，耽误事不要紧，只要能节约成本。

“你忙得过来么，我看这样的话蒋师得累死了，还有那个新来的小杨，而且你居然把原来店里惟一的女性给辞掉了。”

“我这还不是逼的，路一封就基本没生意了，还得靠回头买主，多点服务多点口碑，至于女性员工，那种生物存在于店里的惟一用处就是降低工作效率。”

“你还真幽默。”

“谈不上，要看的话，等路修好，对面宾馆的随便看，而且糖酒会的时候很多大学妹妹很有潜力。”

“老实说，今年糖酒会水平一般。”

“你怎么知道？”

“我姐在五粮液，这次来选人的时候我看了，水准不是一般的低。我不是攻击少数民族哈，不过那几个藏族女生确实……反正脸上的高原红始终像没洗干净，我有心理阴影。”这次勇师先笑了起来，店里的其他人也跟着笑了。小莉偷偷地问我什么时候问开店的事，我没有回答，只是让她耐心些。倒是没想到话题这么快就转移了，而且是勇师先提出的。

“那个开机房的小伙子是你朋友吧？”勇师在给旁边几个买主散烟，他知道我不抽烟，所以没给我。

“谁？我认识的开机房的多了。”

“好像他的店就在你们楼下，他前女友也在那边卖动画的。”这时我才想到那个开动漫店的女生我也认识，不过自从迷上极限运动后她便经常不开门了，要不然我应该想到带小莉去她那的。



“你是说陈玉？”既然有了印象，他前男友的名字我也想起来了。

“嗯嗯，好像就是这个名字，对了，他是哪个‘玉’字？”

“贾宝玉的玉。”

“还真是这个玉啊，我还说不会是这么女性的名字呢。”

“他欠你钱？你可别找我，认识我的人太多，我还不过来。”我半开玩笑地问道。

“那倒没有。”

“那你这是，怎么突然关心起他了，一个没欠你钱的男人。”

“你跟他熟么？”

“还不错，我买PS2之前一直在他那蹭着玩的。”

“他们家里你了解么？”

“不是很清楚，只知道他妈是殡仪馆的，不过去年得肺癌死了，据说还有个大哥和二姐。你还是没说问这个干什么？”

“他想在我这投资，大家合伙再开一家店，我来负责管理和机器维修，还有货源。”

“这样么？说来自从他和他女友分了后就没搞机房了，听说还在某专卖店打工兼临时模特待了一段。对了，说道开店我还正想问现在开个游戏店得要多少钱？”

“你感兴趣，不如一起吧？”

“卖身入股可以么？”

“可以，老大说卖身入股。”勇师转头朝里屋问道，得到了熟识的人一致认同。

“你果然够狠，不过你还没说多少钱呢，至少得有点诚意嘛，说不准我哪天跟别人一说就有人愿意投资呢？”

“那也要看怎么做，一般两三万就能搞定，当然要上档次得多点，不过也多不到哪去。”

“等等，我给你算算，你说两三万，那就三万吧，这店嘛跟我爸那铺面差不多，地方也隔着不远，就算两千一个月，加上各种费用，特别是电费，营业用电挺贵的，一个月光看不见的地方就得三千吧。”

“差不多，你继续说。”

“开店的话就得先付一个季度，这就去了将近一万，还得有柜台，最关键的是货物，剩下的钱估计不够吧。”勇师嘴角挂着笑，这时小莉插话了。

“哥，你忘记算工人的钱了，两个店员一个月就得两千多吧。”

“什么，一个人一千？小姐你什么时候开店一定通知一声，我们一定跳槽过来。”蒋师在里面叫道。

“你知道他们的收入是多少么？”我笑着，看着小莉一副茫然的样子。

“我觉得一千不算多。”

“是啊，老实说，如果是有人给我发钱，不管几千我都觉得不算多。不过这两个人么，一个月一千再管中午饭的话的确也不算多。”

“你说什么？”莉莉看来是很难相信这种赤裸裸的剥削会在新社会“死灰复燃”，然而事实确实是如此，不过比起大热天在餐馆洗盘子吃点残汤剩饭还只能拿三四百块的人已经很不错了。而且这种工作要看老板人品的，通常小一点的店都比较和谐，中午的午餐便是最好的娱乐，特别是夏天，盘子和啤酒瓶间，还是颇能让人满足的，加上游戏的爱好，工资自然也就忽略了。这就如认识的游戏杂志编辑，拿着同样的工资，做着比一般文员多得多的工作还经常无偿加班，除了敬业可以解释之外，爱好也是很重要的。

“不必怀疑，店员一个月五百在这算高的了，所以我说你不适合经商呀。”

“小妹妹以后还是去做人妻这份很有前途的职业吧，绝对比这个挣钱多。”蒋师继续在里面自言自语，不过声音很大便是了。

“禽兽，你这个制服控。”一个不认识的客人也开始搭讪。

“好热啊。”在大家讨论着的时候，一个年轻的身影和他的自行车停在我们面前。

“哟，这么窄的路你也能骑进来？我们都是下车推进来的。”小杨看来已经和这个年轻人很熟了，此人正是刚才提及的陈玉，自从他的机房关门后我已经有两个月没有见过他了，俨然成了传说中的人物。

四、混乱

“战神，你也在啊？”这是陈玉对我的称呼，拜当年在机房的战绩。

“难得，你今天过来干什么？最近好像没什么你期待的游戏吧，而且《机战》传闻延期了。”

“哦，我看到网上的消息了，我过来卖机器的。”

“你已经不行了么，开始卖装备了？”

“不是PS2，是原来机房里用的光碟打磨机，我自己玩游戏基本不需要这个。”

“勇师说你要开家店？”陈玉已经停好车，进来和熟识的人打起招呼，我也就直截了当地问了。

“他乱说的，我现在穷得很，地摊都摆不起。”惯常的玩笑，算是肯定的回答。

倒是他和勇师才能说出正经话一样，其中谈到铺面难找，原来机房的位置太隐蔽，电子市场的铺子又不好搞，靠路边的摊位倒是有不少，不

过开店的话估计就没有什么卖相了。万事开头难，其中的艰辛当年老爸也经历过，所以还是颇能理解的，不过小莉倒是依然听得出神，看不出打退堂鼓的样子。反正说的都是重点，我也不急着插嘴。顺便参观两个店员手上的活，这是这个店的一大特色，那就是翻新机器和手柄都是公开的，全部免费参观，这正是勇师的高明之处，有了这一环节，往往买主会认为店家便已经毫无保留，于是在注入"如果是你要的话，就只给这个数，我只收你点工本费"的话语中飘飘然地送上自己的钞票了。再者不熟悉的人，往往会认为这是技术好的象征，我亲眼见过的便是一次一个外地游客看着翻新完的一台GBA然后很高兴地花六百圆买走，实在不得不佩服勇师的手段，不过想来小莉是无论如何也不能领会的，权当一次消遣的谈资了。

就这样，吹着风扇在炎热的下午，汗水也渐渐干了，只是不想动，然而感到舒服了，心情自然也平静下来，听着店里的人交谈总是要插嘴了。蒋师的手柄已经弄完，他拿给我叫我试试看，这是通常的规矩，客人的感觉肯定比店家细致，也愿意提出不足。然后便看到他又从柜台下拿出一个纸盒子，那里有满满一盒子的GBA卡带，显然是盗版无疑，不过因为不是光碟的缘故，通常会称呼为组装显得更为正规。从上面看去倒也整齐，只是标签未免五花八门，多是回收的二手卡带，据说根据原来出售的店不同，收购价也不同。以前曾看过蒋师的工作，现在也不例外，通常是先简单地撕掉标签，然后用牙刷刷干净，其间或许还要用上一种清洁剂，每次看他表演都会忘记注意清洁剂的品牌，如果表面破旧不堪的可以考虑换外壳。也是凑巧，遇到以前从来没有见过的事情，也难怪，估计其他店里这种事情都是在后门发生的。是这样的，就在蒋师认真地翻新卡带的时候，一个中年男子，推着一辆三轮车的纸箱停在了门口，因为可供行进的道路太窄，男子的身形有些扭曲，然后他开始大声地吆喝起蒋师，听到召唤的蒋师马上跑了出去，连手上的卡都没整理好。我也好奇，看着露出一角的PS2蓝色包装，还以为是新进的机器，然而转念一想，不可能一次吃进这么多货吧。这时，勇师也中断了谈话出来，我自然和陈玉跟在后面，再来是小莉，其他客人倒没有什么大惊小怪，小杨依然在里面招呼其他客人顺便防止被顺手牵羊。

直到走近我才看清楚，那些足有一米见方的大箱子里全部是各种游戏机和配件的包装，既然是以这种方式运来，我也自然不会以为是原装货，不过确实做得很像，小一点的GBA卡盒还稍显粗糙，而像PS2包装，连装机器的泡沫和那层吹塑纸都仿到了，而最令我惊奇的是仿造的PS2网卡塑料包装袋，那种银色的半透明质感的确到了乱真的地步。也难怪，最近因为PStwo的种种问题，50000型PS2和PS2网卡又从新走俏，特别是网卡，已经涨上到了三百，不过如果用二手网卡加仿造包装的话估计二百多就能卖，还比全新的赚钱多。勇师还算厚道，明说这些东西不会卖给这里的买主，一般是邮购用，周边的几个县的机厅老板都要在勇师这里进货。

中年男子貌似不太耐烦，后来才知道他老板是这个城市盗版的"总代理"，进货翻新一条龙服务，基本是他们垄断，几乎每年暑假期间的涨价之类都是他们幕后操纵的，比如今年春节期间就曾经暗中囤了一千多台50007型PS2，春节过后果然暴涨了，而且那次似乎是全国的水货商联盟。当然像勇师这种小店一般不会被视作什么威胁，身为老板，他亲自和下面人打交道也能处理得很好，不得罪人自然就有糖吃，所以尽管运货人不耐烦，还是会让他先挑完好的再去别家。

在默许之下，我也开始动手了，原先的PS2包装盒前几天发现被耗子咬了个大洞，正好拿一个回去找点安慰，当然也不忘给小莉长长见识。我知道她不会感兴趣，然而她还是很认真地查看，却始终不能分辨。勇师等人还在继续的认真挑选，我拿着选好的盒子进去组装起来，心想等会儿回家又可以在路上炫耀一番了。乘蒋师在外面，我有机会拿起翻新的卡带仔细观察，其间也让小莉看了，这次她终于开始打退堂鼓了。倒是旁边一位老兄颇喜欢打抱不平，看到我手上的卡带说道："翻得跟新的一样，容易吗？"仔细看时，倒依稀觉得见过这位老兄几次，属于某人所说那种身高八尺，腰围也是八尺的，加上一脸的皮笑肉不笑和KUSO的眼镜，我只想到了一个词——御宅族（关于御宅族请参考爱玩游戏的怪叔叔这种生物）。当然关于"没有奸商，那帮小白玩个屁，整天在网上吵得烦"这句话倒确实像有几分道理，不过一说到奸商的话题，居然又出了一档奇怪的事情。就在勇师们还在外面忙的时候，一个面相诡异的正太跑了进来，气喘吁吁地把一个手柄递到柜台上，我就在旁边看得真切，接待他的小杨在问明来意后问起这个手柄的价钱，这是一个普通的原装手柄，当然"原装"是小杨说的，不过以向来店家收东西喜欢把原装往组装说的习惯，我也没有怀疑小杨的结论，分歧的出现是在价格，小孩的喊价是一百圆，这是小孩喊价的习惯，就正如我小时候买东西喜欢把价往高了讲一样，正太的想象力往往是不着边际的。不过这个正太还是很现实的，只一个回合便接受了小杨二十圆的报价。小孩屁颠屁颠的拿着钱走了，我的感觉是一个败家子，而刚刚进来的勇师进来后轻描淡写地让小杨把手柄收好，然后告诉我那手柄绝对是小孩儿在哪个机房偷的贼货。

我还在半信半疑，然后一个带着孩子的男人进来打印攻略让我忘记了刚才的事情。老实说，勇师的店是附近经营最好的，管理思路也不错，所谓"麻雀虽小，五脏俱全"。不过每张纸收两圆确实狠了点，好在不是每个人他都这么收费，比如帮隔壁的房屋中介的服务小姐打印资料他就不收费，只收电话号码。

果然如勇师所说，大约十分钟过后，一个中年妇女拉着刚才来卖手柄的正太进来，一边哭一边骂，换作旁人我会把她认做男孩的母亲，不过我认得她，那是土星电玩楼上守机房的女人。事情的来龙去脉基本理清楚了，这个正太卖的手柄是在她机房里偷的，结果卖完手柄返回再次作案的时候被逮了现行，然后小孩把销赃地点也"出卖"了。既然是同行，又是货源的上家，勇师只能很不情愿的交出了手柄，几十块的利润啊，又泡汤了。想想当年我还是小学生的时候也在机房混，也会有人教唆去偷游戏币，因为FC的手柄和机器是连在一起的嘛，不过或许因为老爸买游戏机的许诺兑现，我最终都没有被诱惑。看来环境果然是可以塑造人的。当然，这位大婶的胆小也是出了名的，可能是刚进城没有适应，也可能是传统的思维，更可能是处于对现在资本家和旧社会资本家的对比，反正这位大婶给人的感觉是神经质的。比如每天准时熄灯这样的小事，我在那机房就遇到过几次，当然最搞笑的还是一次上家通知下来说有内线消息，第二天工商在全市统一检查，结果检查前一天这位大婶就吓得腿软了，浑身哆嗦，那是在知道开机房违法后，当然后来她的那句"抓住了会不会被枪毙"也成了经典笑话。这次也差不多，手柄拿回来了，然而大婶依旧不依不饶，还对这正太大倒苦水，在店外居然算起账来，一会儿是自己如何省吃俭用，一会儿又是如何对不起老板，只是正太好像完全没有理会她，却想极力的挣脱。我不得不佩服勇师的眼力，通常这里的其他店，大一点的铺子后面有自己的机房，小一点的也会把展示的机器拿出来给人玩，当然会收取每小时五元的游戏费，不过总还是有消费意识超前的小孩儿愿意上钩，一来自以为可以炫耀，二来展示用的手柄比机房好，不过唯独勇师的店例外。

看看已经接近五点，太阳似乎还没有要下山的意思，修路的民工们都已经纷纷下班了。天色还早，并没有急于开饭，其中几个年轻的便守在店门外看起《灵魂能力Ⅲ》的演示。然后又是连续两人过来传达"指示"，先来的一个是珠江电玩的老板，传言中点了土星电玩水的人，他们已经拿到了全市行货的代理权，所谓挟天子以令诸侯，从上个月开始已经给每家电玩店统一定价了，行货主机一律1850人民币的价钱，绝对不能少，要不然就停货。我也是在这里才隐约知道下面的代理已经给每台行货都配了专用直读，除了不能用行货碟，其他和水货没区别，加上中文界面和保修，就难怪前段时间网上行货突然好卖了，不过专用直读似乎也是一机一个，没有多的，自然成为稀缺货，估计也是想掩人耳目吧，毕竟行货商靠直读促销不是什么值得炫耀的业绩。不过也许行货的日子也不是很好过，上家的代理有销量指标，要不然珠江的老板也不会着急到亲自出来做工作了。然而这边刚一走，土星的人又来了，这次是因为开会的事情来催勇师，其实所谓



开会无非就是喝喝茶吃吃饭，对于小店家没有太大的实质性东西，凑个热闹而已。只是会议名字颇为搞笑，叫做珠江包围网，如果是不知内情的，说不定会把这帮人当特务抓了。

天色逐渐暗了下来，其他客人都离开了，除了两个店员就只有陈玉还在挑选碟子并顺便和蒋师开玩笑，他的打磨机已经放在了勇师的桌上，我看着打磨布上的斑斓，依稀想起了当初在机房混迹的日子。虽然通常他们要到八点左右才会关门，不过我还是准备离开，蒋师问我是否留下一起吃饭，考虑到小莉的原因被我婉拒了，不然我还是很愿意一起共乐的。说了再见之后还是又坐了大约半个小时，难得的一个下午后终于清静下来，虽然我没有做事，不过火热的气氛始终感觉得到。

五、思绪

从店里出来后去了附近的小店随意地用了一些晚饭，炒两个菜，米饭是好东西，觉得还是这样的饭菜比较适合我，似乎没有饭的话吃什么都觉得欠点似的。饭桌上并没有和小莉说什么，整个下午她也是看的听的比说的多，这正是带她来的目的，因为我这个人就是喜欢通过观察他人来学习，所以认为其他人大概也是如此。除了偶尔要拒绝推销啤酒的辣妹，这顿饭还算平静，她好像也在回想今天的事情，确实应该慎重地考虑了，还有她的朋友也是。今天配合还算好，从开始到最后都没有告诉勇师我的真正来意，要不然恐怕交谈的调子又是另外一种格式了。在小莉的提议下我们来到河边工地旁的一片空地，这种相对安静的去处比较有利于思考。躺在有些咯人的草坪上，顺着草坪的走势身体也微微地跟着倾斜，这种姿势有利于思考吧？

“你觉得今天的收获怎么样？如果还有问题的话我明天还可以带你去另外一家店，电脑城那边的，比较华丽。”

“我看了一下，单纯的动漫店似乎吃不开啊。”

“你还是看到了重点嘛。”

“为什么好像动漫没有游戏受重视呢？”

“这里不是上海那种城市吧，我们这边连像样的正版漫画也没有，至于动画这种东西，现在网络已经很普及了，毕竟和PS2游戏不一样，那种文件不需要刻盘就可以看，很方便了自然不愿意回到麻烦的情形中。”

“确实是这样，不过这个理由还是太简单了点。”

“没办法的，基本的消费群没法比，现在有耐心看动漫的人除了学生之外还真没多少，通常拿个游戏来发泄一下就去洗洗睡了。有闲心的同人女，她们的真正兴趣估计也不在这里了，所以我说你还没有堕入同人女的魔道。”

“这算是夸我么？”

“其实你知道我喜欢忆苦思甜的，我们小时候和现在不一样，那会儿见到什么都是新鲜的，基本上算是和这个国家一起成长起来的一代，现在这帮小屁孩跟我们不能比。当然我没有歧视他们的意思，不过他们这代太空虚了，本来高速发展的社会容易使年幼的心灵空虚，再加上独生子女的原因，空虚就更大了，等他们逐渐长大就会慢慢遗忘这些的。不过我好像说得太深奥了，总的来说吧，我不看好这个行业在中国的发展，虽然他表现出的态势很火爆，不过那是建立在低成本上的，低成本和低门槛证明这个行业极容易饱和，所以……因为潜规则太多了，真正为了爱好进来的都沦落为准民工和打杂的了，就拿那个土星的宋砍来说吧，丫最早是开机房的，所有东西都从广州进，等这边机房林立了，他就摇身一变成了地区主机的代理，现在卖机器的多了，他又退居幕后，不过你要问他看过什么动画，玩过什么游戏，估计就算他玩过也说不上名字。”

“是我也会这么做啊。”

“稍微聪明点的都知道会这么做，不过问题的关键在于中国这片土地的潜规则。我总结了两条，首先是对于行业的深入了解，这方面不仅仅是能够背出哪部动画的情节，那样的人只适合站柜台。或者是人的跟风心理原因，但凡最先进入的总是很容易成功，这是一个相当有说服力的依据，甚至超过了前面的条件，中国这样的例子太多了，下海、炒股、炒房，都是走在前面的人赚了，后面的人始终是赔的。”

“嗯。”小莉没有说话，只是在默默的点头，若有所思的样子。

“我之所以让你慎重的关键就是时机的问题，前面的路太多的人走过，跟在后面的话，即便仅仅处于梦想或者爱好，始终也会破灭的。如果你提前十年觉悟的话还是有可能的。”

“我想想十年前我在干什么，对了，那时候我第一次知道我不是我爸亲生的。”

“你说什么？”我从草坪上坐起来看着她，“你这玩笑真冷啊。”

“我没开玩笑啊，怎么你不知道？好像最初就是你妈把我抱给我妈的。”

“你是说，我们是亲兄妹？”

“不是，最初我是被扔在你家门口的，本来是你妈捡到我的，不过我妈没有孩子，所以养了一个星期就被我妈抱回去了。你妈也确实是好人，然而据我妈说当时是和你睡一张婴儿床，你居然没印象了，呵呵。”小莉一边说一边拨弄着自己的手指甲。

“我倒是头回听说，不过你居然会用成年人的邪恶思想来猜测一个婴儿，然而你怎么确定我妈当时不是想给我找个童养媳才把你抱回家的？”我感叹于世界的神奇，没想到居然曾经和小莉在一个床上睡了一个星期。

“你们果然是母子啊。”

“这话怎么说？”

“说话的语气都一样。”

“但也有不一样的，你要问她开店的事，她绝对百分之百支持你。”

“那倒也是。”

“想通了么？”

“还没，不过我可能回去跟我朋友商量一下。”

“不错，如果你同学非要干的话你可以穿你的护士装去给她促销。”

“讨厌。”

“制服系现在很人气的。”

“我还是觉得猫耳好看。”

“那个太妖孽了，不适合你。”

“我觉得好像已经跑题了。”

“确实已经跑题了。”我看了看表，又到了八点过，想起还停在火车站的自行车，心想完了，不过还是很平静地说，“撤退吧。”

“嗯。”小莉跳起来拍了拍屁股上的草准备离去。

“你认识路么？”小莉停了下来，果然又是盲目的行动。

“看来还是得送你回去，就你这大大咧咧的性格吧，真的空虚的话你哥改天给你介绍个有安全感的小伙子，就别去想那些赔本买卖了。”

“介绍就不必了，我觉得我的性格还是很开朗的，没有那么自闭吧？”

“现在不好说，你倒是跟上啊。”不知不觉她

又拉在了后面。

这次磨磨蹭蹭的耽误了一个小时才到了小莉楼下，我还是没有上去，送完她，我还是照着上次的路返回，已经很晚了。走在路上我还在想着小莉，她的店到底会怎么样，还有她的身世，我需要向老妈求证。可惜家里人又出去了，留了纸条说是去跳舞，居然和一群老头老太太较上劲了。反正也累了，只能洗洗睡。不知道过了多久，从后来的所见来看我确实是睡着了，又看到了熟悉的街道，阴沉的天空，不过这次我在屋里，背后有人在拍我的肩膀，是那个女孩，这次我记起，那是童年时的小莉，还是抱着她的大尾巴熊。她说了什么，我听不到。不过门外突然下起雨来，就是那种低矮的民房，房顶还有玻纤瓦的透明天窗。虽然雨越下越大，然而还是有些许亮光从房顶射下。终于能够听到屋外很大的雨声，我打开门，迎面的风伴随着雨点打在身上，说不出的快感，我控制不住自己，对着雨拉开裤子开始嘘嘘，颇有“与天斗其乐无穷”之感，小莉在我身后羡慕地看着我。我很奇怪在梦中为什么分不清第一人称和第三人称，我也不清楚这个梦在预示什么。或许只是平时活得太累，偶尔期待快乐原点的怨念思想在作怪吧，想来那个时候有这样的机会就可以来一次很不错的娱乐，小时候对着大雨嘘嘘确实很好玩，现在打死我也不敢了。

六、结束或开始

从那次做梦以后，足足过了两天才去车站取回自行车，没有被守车人当废铁卖掉是我所没想到的，在家里过完剩下的休息日，但是我没有继续向老妈追问小莉的身世，老妈也没有问我关于前几天和小莉到底在干什么。只是过了一个星期，接到小莉的电话，她终于还是没有去和他朋友开店，不过她朋友很执着，果真放弃了银行的管理工作。那天恰好赶上开业，一番推托不成之后我终于被拉去充门面，店开在科技大学正门附近，老实说小得可怜，然而在她朋友的打理下还是格外别致的。我是第一次见到小莉的这位朋友，和一般的同人女印象并不一样，算是个美女，我开始想象她穿着银行制服的样子。这里的装饰是典型的FANS向，店里同样坐着几个人，男男女女看来都是同道中人。气氛和热情是不缺的，所有人的脸上都浮现着类似于宗教的虔诚和自信。作为礼物，小莉把她的一套旧护士服送给她朋友作为COSPLAY的行头，不知道是不是受到我上次的话启发。

不过似乎我和这群同志不太合得来，看样子都是学生模样，和我不同的是头发的颜色和身上的装饰。这就是代沟吧，从他们期待的笑容，我看到的是年轻人的精神，当然也有盲目，希望他们能够支撑更长的时间。由于我的原因，没有待太久便和小莉离开了，把她送上去单位的公车，我又回过头走向那家动漫店，熙熙攘攘的车流之间，显得格外的孤独，半掩的卷帘门上画着各种涂鸦，异常刺眼，行人往往多会侧目而望，然而似乎没有多少会驻足下来的。可能是我多虑了，毕竟才开始，也寄托了太多人的憧憬。我觉得我真的老了，上次做一个测验的结果，我的心理年龄居然已经四十五岁，很多事情自以为看得很清楚，对于游戏和动漫的感情在变得淡漠，渐渐地成为习惯，早已放弃的是玩家和媒体和师长们阶级斗争式的想法，可能这些东西已经从寄托发泄升华到美好的回忆了。同样的事业，几天之中我能够接触到完全不同的两群人，一群追求物质和一群追求精神世界的人，我不能说谁好谁坏，只能说买东西我依旧会去勇师那里，这边的各位就只能默默地祝她们好运了……

完


■东京都厅顶层拍摄的火烧云（BY 泰坦）



银河最后的战钟

《第3次超级机器人大战α》剧情概要

文 鬼逆鳞

本文总结了《第3次超级机器人大战α》的主线剧情，全部剧情以超级系女主角同时也是官方公认的系列主角水羽楠叶的路线为准。由于页数限制的关系，其他主角的独有剧情在此就不再多说，希望以后能够有机会为大家一一补完！

新西历188年到189年。继巴尔玛战役和超重力冲击波之后，太阳系内以地球和火星为中心爆发了大规模的战争。在继承了隆德·贝尔和阻止者精神的超级机器人军团α战队的努力下，威胁到地球安危的因素被一一排除。然而最后他们却不得不面对古代文明遗留下来的地球防御系统、人造的守护神——钢伊甸。钢伊甸企图用强大念力形成的结界将地球封印起来，既不让来自外界的势力继续威胁地球，也不允许地球上的人类前往外星。为了地球的未来，为了将少女伊露依从钢伊甸系统中分离出来，α战队使出了浑身解数。激战之后，钢伊甸终究失败了，与她的宝座巴拉尔之园一起消失在了大爆炸之中。最后时刻，超机人龙虎王和虎龙王牺牲了自己，将水羽楠叶、布里特和伊露依安全地送回了地面。

这次大规模的战争以钢伊甸的失败为标志而宣告结束，后人将它称为"封印战争"。此后，受到人心之光鼓舞的人类以及其他外星人一起展开了地球圈和火星的重建工作。然而，在这大规模复兴活动的背后，人们的心中依然有一些不安。太阳系内发生的一些事情似乎都在暗示着，新的混乱即将到来。人类将逐渐步向幻灭中的银河……

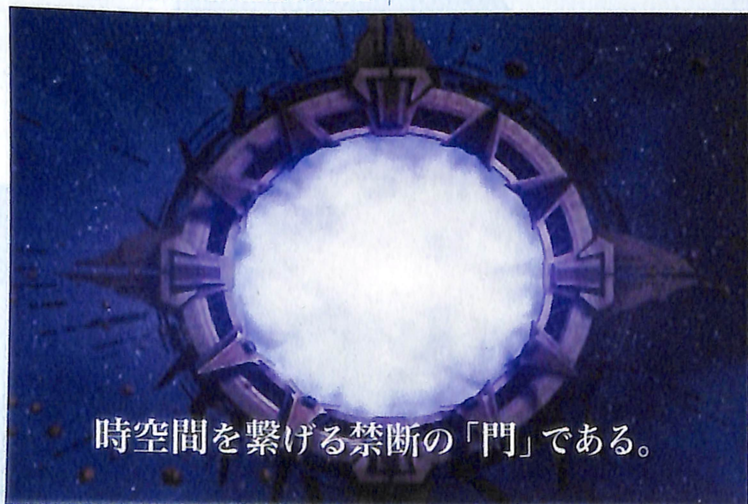
神鸣之门，出现！

封印战争结束之后不到一个月的时间，战后就一直负责殖民卫星群安全巡逻任务的隆德·贝尔队，在伊卡洛斯基地的要求下来到了小行星带的某个宙域。最近，这里频繁地发生重力异常的现象，而与之相应的是地球方面也随之传来出现所属不明的神秘侦察机的情报。GGG推测，这些侦察机极有可能是巴尔玛帝国的新型机体。而这次隆德·贝尔队来到这里，除了是在对GGG开发的战舰用外宇宙航行推进器进行测试外，最主要的目的就是调查事情的真相。

在原本只应有小行星的宇宙空间中，一个直径超过30公里的环状结构物体利用超空间航法传送而来，突然出现在了隆德·贝尔队队员的面前。紧接着，在这如同环形门一般的物体中央突然出现了高度的能量反应。在阿姆罗等人的亲眼注视下，一艘巨型战舰通过这扇"门"来到了普通空间之中。而这艘战舰赫然是在巴尔玛战役最后为了消灭宇宙怪兽而自爆的埃克塞利翁！

黑洞引擎爆发所产生的小型黑洞完全消灭了侵入太阳系的宇宙怪兽。但是为什么处于爆炸中心的埃克塞利翁会完好无损呢？这两年间埃克塞利翁究竟到哪里去了呢？为什么它会从突然出现的神秘传送门中出现呢？这神秘的"门"究竟是什么？究竟是谁制造了它，又是谁把它送到太阳系来的呢？

没有人能回答这些问题？但是，毋庸置疑的是，一些超越人们想象力的事情已经发生了……



新的战火

神秘之门出现在小行星带大约一周后。北美，泰斯拉·莱希研究所。

封印战争结束之后，水羽楠叶和布里特带着从钢伊甸系统中解救出来的伊露依来到了这里，和大宫博士、安西博士一起继续超机人的研究，同时也负责对新型的特机系列钢机人进行性能测试以及数据收集试验。钢机人是以超斗士系列为基础进行设计开发的，由于在性能参数上使用了安西博士在研究超机人和龙人机时所获得的一些数据，并参考了楠叶和布里特的意见，可以说是超斗士和超机人的混血儿。钢机人在设计上大幅度提升了超斗士系列所不具备的高度生产性和泛用性。它除了可以像PT一般快速量产外，也可以和PT一样通过更换各种换装部件以适应不同的战况。

为了配合楠叶和布里特的操纵风格和特色，泰斯拉研究所特意对先行量产的两台钢机人进行了特别改造。这两台钢机人都安装了T-LINK系统以便充分发挥两人的念动力能力，其中楠叶的座机轰龙改的装备及性能调整以远距离射击战为主要着眼点，装备了运用到T-LINK系统的必杀武器山海灵气炮；而布里特的雷虎改则强调近距离格斗战能力，装备了泰斯拉研究所特制的实体剑系武器狮子王刀。除此以外，两机都配有机枪和雷电飞拳等钢机人系列的标准武器。这种新型的特机不仅是泰斯拉研究所技术的结晶，也吸引了卡克·哈米尔博士和古林兼三等与PT制造以及T-LINK系统相关的学者们的关注。

这一日，就在泰斯拉研究所在准备钢机人系列正式启用前的实战测试时，一群不明飞行物在没有预警的情况闯入了泰斯拉研究所附近的空域。由于前来泰斯拉研究所进行机体调整的魔神队和盖塔队正在周边地区巡逻，无法及时赶回进行防御，大宫博士决定让楠叶他们驾驶钢机人紧急出击，直接进入实战测试！出现在两人面前的机体正是最近被发现频繁出现在各大研究所和军事基地的鱼型侦察机。这种侦察机的基本构造以及装甲的材质让楠叶他们立刻想起了巴尔玛战役中多次与之交手的巴尔玛帝国监察军的无人侦察机"BUGS"。而这一次，它们的目的似乎不仅仅是侦察状况而已，而是真正准备向研究所发起攻击。虽然钢机人是初次上阵，不过经历了巴尔玛战役和封印战争的楠叶两人，早已对机器人的操纵方式熟悉得不能再熟悉了，更何况两人本身也密切参与了钢机人的开发过程。两人很快就消灭了来犯的敌机。不过敌人却仿佛非要攻下研究所一般，迅速地派出了更多增援部队。此时，魔神队和盖塔队结束了巡逻工作，回到了研究所。在魔神皇帝和真·盖塔的协助下，楠叶他们彻底消灭全部侦察机。

这次战斗仿佛代表着新的战乱的开始。楠叶、布里特和伊露依都凭借着念动力察觉到了事情的不寻常，而真·盖塔也在之前的战斗中发挥了异乎寻常的力量，仿佛对这新出现的敌人怀着很强的戒心。随后，大宫博士也接到了日本方面GGG传来的情报，得知了这种新敌人同时也对日本发起了进攻，不过在勇者机动部队、铁也和司马宙的努力下，它们并没有给日本造成太大的伤害。

宇宙方面。虽然暂时没有发现鱼型侦察机攻击殖民卫星的情况，但是新的危机却从人类同胞内部再度诞生了。一直以来被连邦政府隐瞒其存在的调整者，随着其专用的资源卫星"尤尼乌斯7"在情人节那天受到恐怖分子的核弹攻击被彻底摧毁而正式登上了历史舞台。所谓调整者，指的是通过基因改造而诞生出来人类。在宇宙移民大规模开始前，为了让人类能够尽快获得适应宇宙生活的能力，连邦政府秘密进行了很多关于基因改造的试验。随着第一次木星开发船团的核心成员乔治·格林正式向全世界公布了他是调整者的事件发生，当时地球上掀起了一股全社会范围的基因改造热潮。通过基因改造而诞生的人在各方面都要优于普通人，这使得很多没有接受改造的人产生了严重的危机感。于是，自称为"自然人"的普通人类发起了反抗调整者的运动，并获得了连邦政府的支持。连邦政府在远离普通殖民卫星的地方建造了专门供调整者居住的特殊殖民卫星"PLANT"，并把所有的调整者都集中到那里管理。同时，政府进行了严格的情报管制，禁止人们涉及与调整者相关的情报。随着时间的流逝，人们逐



敌人撤退了。但是原本应该躲在避难设施里的伊露依却失去了踪迹。虽然楠叶急于返回研究所寻找伊露依的下落，但是她却不得不接受新的任务。之后，GGG美国分部的运输舰就出现在了大家的面前，将众人带到了卫星轨道上。在这里，众人看到了GGG秘密建造的新型轨道基地……

渐忘却了调整者的存在。除了少数连邦高层人士了解相关的情况外，对于一般人来说，调整者最多只是一个传说，人们所能记得的，只有号称“最初的调整者”的乔治·格林以及他被暗杀的事件。

在尤尼乌斯遭受攻击前，阿尔比昂和隆德·贝尔队一度捕捉到了恐怖分子的动向。不过最后他们还是没能阻止惨剧的发生。而惨剧发生后，调整者之间传出了所谓恐怖分子的背后有连邦政府人士支持的谣传。由于在南极条约生效之后，核武器一直受到政府的严格管理。所以恐怖分子能够在核武器仓库未受袭击的情况下神不知鬼不觉地获得核武器，这说明血色情人节事件背后的确存在着黑幕。而鉴于这个原因，代表自然人的连邦政府和代表PLANT的扎夫特之间的意见摩擦逐渐升级为了武装冲突。

此时，在泰斯拉研究所待机的楠叶等人接到了同在北美的超电磁侠小队发来的紧急求助信号。在返回泰斯拉研究所进行了补给之后，众人向豹马所在的地区出发了。临行之前，楠叶、布里特向伊露依做了告别，但是伊露依却显得非常悲伤。这并不是因为楠叶他们即将出击，而是因为伊露依察觉到了前所未有的危机正在逼近地球，而她和楠叶他们很有可能再也无法见面了。在安慰了伊露依之后，大家出发了。豹马他们所在的阿里佐纳基地是连邦军在北美地区的一个重要据点，而这次前来袭击基地的部队竟然是巴姆星、波亚赞星和塞拉星的机动部队。这些残党军在封印战争后就在地球各处各自为政、负隅顽抗，但此次联手攻击明显是在某种权力机构的统一管制下进行的。就在豹马等人消灭了联军之后，新的外星人部队又出现了。而这支部队竟然是曾经在巴尔玛战役时以巴尔玛帝国部队身分与隆德·贝尔队交战过的坎贝尔星人！虽然坎贝尔星部队为数众多，不过楠叶他们也及时从泰斯拉研究所赶到了阿里佐纳基地。在众人的协力攻击下，基地被成功守卫住了。

战斗刚一结束，大宫博士就发来了消息。原来楠叶等人刚离开研究所，鱼型侦察机就再度出现并袭击了研究所。在研究所配备的自动防御系统的反击下，

进入轨道基地后，GGG的大河长官和丽雄博士向众人解释了事情的经过。原来位于G之岛的GGG本部遭到了被称为机界31原种的新敌人的袭击。在先行出现的其中3个原种的攻击下，GGG本部遭到了严重的破坏，勇者机动部队在出动前就受到了致命的打击。而惟一幸存的狮子王凯在发动最终融合成为勇者王后，却没有丝毫办法伤到这些叫作原种的敌人，最后反而被打成了重伤，勇者王也遭到了破坏。最后关头，一艘神秘的白色战舰出现在原种面前。而变形成机器人形态的战舰更以威力巨大的攻击打败了其中一个原种，取出了与佐达机器人类似的核心。此后，一个神秘的少年使用咒文将原种的核心进行了净解。而这名少年正是天海护在封印战争末期失踪的同学戒道。剩余的两个原种见状就撤离了战场，而神秘战舰也立刻追踪而去。稍后赶到的战场的铁也和司马宙则将重伤的凯带到了轨道基地。

所谓机界31原种，是31种佐达之源，每一个原种都有超越EI-01的力量。它们和EI-01一样，都是通过在地球附近出现的ES窗口来到地球的。而ES窗口其实是一种远距离空间转移道路的出口。而GGG检测到，很快就会有一个超大型的ES窗口要开启。相信剩余的原种将会通过这个窗口来到地球。如果31原种一起进攻，恐怕人类很快就会被毁灭。为此，在封印战争结束后成立的地球圈安全防御意志最高决定机构——地球圈安全评议会特地做出了将分散在各地的α战队的成员重新召集到轨道基地的决定。除了正在火星执行任务的戴莫斯、V型电磁侠小队和大空魔龙队，还有在封印战争后就与众人失去联系的万丈以及战国魔神队外，隆德·贝尔队的拉·凯拉姆和阿尔比昂也在楠叶等人之后赶到了基地。在为战舰装备上外宇宙航行用推进器后，再度集结的α战队朝着位于小行星带的ES窗口预计出现点进发了！

没想到他们刚赶到指定地点，ES窗口居然就开启了。这比预计的时间提前了12个小时！α战队全员紧急出击，当原种一从ES窗口中现身他们就立刻展开了猛烈的攻势。一共有28个原种通过ES窗口出现，其中有13个原种在此次攻击中被击破。对于剩下的那15个，众人决定采取各个击破的方式来应对。由于刚从ES窗口出现的原种还保持着宇宙航行的状态，所以并不算太难对付。在战斗的过程中，击败过原种的那艘白色战舰再度出现。虽然该战舰并不打算与α战队联手作战，但是双方的目的是一致的，所以也没有产生冲突。随后，先行抵达地球的原种之一ZX-03也赶到了战场。由于ZX-03已经显露出了真正的形态，所以其战斗力和复原能力得到了大幅度提升。就在众人苦思应对之法时，白色战舰再度展示了它的实力。ZX-03被战舰变成的机器人以火鸟攻击击败，其核心也被取出。但是天海护却完全无法感应到原种的存在，所以也无法将其净解。这时，戒道出现了。如报告所说的一般，他发挥出了和天海护类似的能力净解了核心。但是，就在大家将注意力集中在ZX-03以及白色战舰的身上时，之前被击败的28个原种的核心突破了防线，飞向了地球的方向……

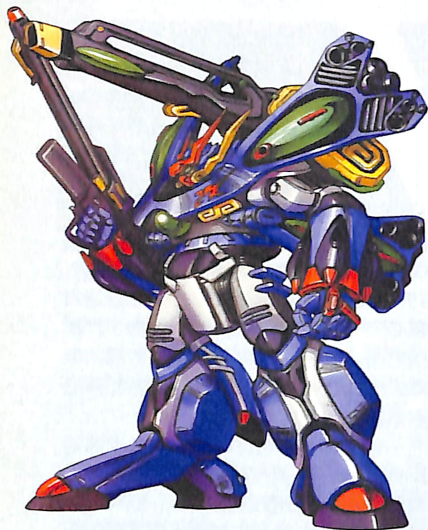
就在α战队决定立刻展开追击作战时，伊卡洛斯基地发来了机密级别AAA的紧急通信，要求α战队立刻赶往N0907地点，因为该处出现了异常的重力反应。由于原种从核心进行再生需要很长一段时间，所以根据形势来判断，在N0907地点发生的情况可能比原种更加具有威胁性！因为N0907地点正是一周前神秘的时空门出现的地方！就在狮子王博士向α战队解释具体情况的时候，由坎贝尔星、巴姆星、波亚赞星、塞拉星，以及另外一支神秘部队组成的联合军挡在了众人前往N0907地点的路上。双方遭遇后，敌方队伍中未知所属的战舰迅速离开了战场向地球方向驶去，而其余的部队则呈包围的态势拦住了众人。为了尽快赶到指定地点，α战队全员出击为拉·凯拉姆和阿尔比昂开路。虽然最后大家成功摆脱了星间连合部队的包围，但是前进的速度毕竟受到了影响。伊卡洛斯再度发来了紧急通信：N0907地点出现了被认为是外星人的部队，在他们的攻击下，负责防御的部队遭到了致命的打击！在接到报告后，拉·凯拉姆和阿尔比昂以最大战速赶向N0907。

当α战队赶到指定地点时，驻留在时空门附近宙域的连邦军部队旗舰已经被外星人的部队击沉了！众人发现，这支部队正是巴尔玛帝国监察军。敌人对我方的状况非常了解，连配属到驻留舰队的SRX小队也受到了很重的打击。合体之后的SRX遭到了严重破坏，其脚部和左手完全失去，能量输送管道也遭到了重创，出力仅能达到1/4，机体更由于连接部位受到集中攻击而无法解除合体状态！抵达战场后，楠叶和布里特感应到，敌军的指挥官也是念动力者，而且其念力相当强大。这名指挥官利用念力强制启动了SRX的天神系统。在天神系统的作用下，受到重创的SRX奇迹般地恢复了正常的动力。急于击倒敌人的隆圣决定使用天上天下无敌剑，却遭了敌人的反击。SRX也因此受到了更严重的破坏。随后，敌人的指挥官机逼近无法行动的SRX，夺走了SRX上搭载的特洛尼姆，并彻底破坏了SRX的T-LINK系统及其核心——古林彩。隆圣因此受到了严重的打击。由于SRX将要发生大范围的爆炸，α战队在收容了幸存的隆圣和莱之后迅速撤离了这片宙域。

由于拥有压倒性战斗力的帝国监察军随后在时空门附近展开了阵营，却并没有立刻进攻地球的迹象，所以α战队暂时返回了地球圈。隆圣和莱由于受了重伤而被送入了急救室，隆圣更是一直处于深度昏迷状态，甚至有可能永远无法恢复意识。但是众人却不能始终替他们两人担心，因为星间连合军已经集结在了地球圈外围宙域，而原种之核也在小行星带一战后去向不明。为了阻止星间连合的军队，连邦军决定在月球附近宙域布置地球圈绝对防卫线，决不让星间连合对地球造成任何威胁。而拉·凯拉姆和阿尔比昂将成为绝对防卫线的先锋部队！

星间连合针对绝对防卫线展开了广范围进攻，不过由于事先连邦军已经做好了充分的应对准备，敌人并没有占到





上风。就在两军激战的时候，PLANT的扎夫特突然向全世界发表了从连邦政府的管辖下独立出来的公告，并且派出了大军从背后袭击了绝对防卫线上的连邦军部队。由于扎夫特的袭击，大气层外的连邦军瞬间损失了近半数的战力。扎夫特不仅借此夺取了地球近海的制宙权，还派出大量部队降落至欧洲及非洲地区，并迅速占领了这两块大陆。而星间连合军则趁着这个时候突破了防卫线，分别降落到了月球表面和美洲地区。地球圈绝对防卫线宣告失败！与此同时，极东支部向α战队发来消息，极东地区的地下势力残党伴随着星间连合的降下也开始大规模的活动。而连邦军的上层指挥系统在这数大势力的同时攻击下变得异常凌乱，完全失去了基本的功能，只余下各地连邦军根据自己的判断独自行动。

针对这种混乱的局面，α战队决定分头迎击不同的敌人。铁也、司马宙将返回日本地区对付地下势力，钢机人、魔神皇帝、真·盖塔和超电磁侠继续返回北美地区抵抗星间连合的大部队，阿尔比昂将经由隆德尼昂前往PLANT去追踪扎夫特的动向，而拉·凯拉姆则会先返回位于月神2号的连邦宇宙军总司令部讨论今后的战略方针以及部队整编方案。在简短的告别之后，众人奔向了各自的目的地，去扑灭那燃遍地球的新的战火……

地球反击战

自从地球圈绝对防卫线被攻破以来，3个月的时间已经过去了。这3个月以来，连邦军的指挥系统虽然略有恢复，但是由于美洲、欧洲和非洲已经分别落入了外星联军和扎夫特的手中，所以一时间连邦军的元气还很难恢复。日本地区，狮子王凯在身体恢复以后就立刻和铁也、宙等人一起前去对抗地下势力。不过，这段时间以来，地下势力并没有全力出动，而是在各地制造一些小冲突，让铁也他们疲于奔命。原种们在来到地球以后也没有什么具体的动作。根据丽雄博士他们的分析，它们应该还没有完全恢复元气，相信此刻正在某处等待着时机好一举进行反击。所以众人也不敢随便放松神经。

与此相比，楠叶他们所在的北美地区情况就要艰苦很多了。因为这里是星间连合主力进攻的地方，所以楠叶和甲儿他们每天都要与大批敌人进行战斗。魔神皇帝和真·盖塔自从封印战争以后就一直没有进行过大规模的检修，原本甲儿和盖塔队前往泰斯拉研究所的目的就是对机体进行维修，结果新的战争却突然爆发，所以他们也没能达成预期的目的。三个月下来，魔神皇帝和真·盖塔的损耗相当严重，于是他们不得不再度将座机换回魔神Z和盖塔G。不过幸运的是，正在大家觉得战力不足的时候，兽战机队突然出现在了他们的面前。封印战争开始没多久，藤原忍他们就因为得罪了当时极东支部的长官三轮防人而被赶出了日本。封印战争期间，他们一直在非洲大陆与迈锡尼帝国的部队交战。最近因为扎夫特在非洲地区完全占据了上风，所以他们不得不撤离非洲，继而来到了伊戈尔长官所在的北美支部。

虽然北美地区的连邦军也被星间连合的部队压制着，不过伊戈尔长官表示，他们已经掌握了敌军指挥中枢所在的位置，战局很快就会得到扭转。为了进行反攻，飞木光和莱汀也应伊戈尔长官的邀请专门从日本赶到了北美。自从防御了超重力崩坏冲击波后，飞木光他们就开始调查妖魔帝国的事情。而就在调查的过程中，妖魔帝国真正的统治者妖魔大帝巴拉奥出现在了他们的面前。飞木光的母亲——其真正身分是古代穆帝国的公主莱姆利娅牺牲了自己的生命，莱汀因此获得了穆特隆的力量，并以此击败了巴拉奥。在这次战斗中，飞木光自己也由于过于使用力量而受到了一定损伤，暂时无法使用神之音。

就在飞木光正式加入队伍后，伊戈尔长官向大家宣布，情报表明，星间连合的大本营就在纽约！既然已经确定了敌人的所在，接下来的自然就是一鼓作气消灭敌人。但是，根据叶月博士的计算，以我方目前的战力，成功的可能性不过40%。虽然勇气可以弥补数据上的不足，但是如果能再有1个强力的助手，这场战斗才可以算是胜券在握……

虽然其他成员都分散到了世界各地，不过我们依然可以说这次战斗是α战队的大反击。3个月来的被压制局面总算要在今天打破了！根据小介的分析，纽约的敌人本部共驻扎有3名干部级人物。只要解决掉他们，想必就能令星间连合在北美的行动得到遏制。但是，在这次作战中，兽战机队的藤原沙罗心中却有另外一个想法。当她亲自潜入敌人的大本营后，这个想法果然得到了证实！原来3个月来星间连合总是能够准确找到我方战略上的漏洞的原因，就是因为他们那里有一个熟知我方状况的人类叛徒！而这个人就是沙罗过去的恋人夏皮洛！本来沙罗认为夏皮洛早在巴尔玛战役的时候就已经在和隆德·贝尔队的决战中死去了。但是，显然情况并不是如此。夏皮洛不仅没有死去，还成为了无限帝国的司令官，负责指挥星间连合军在地球方面的作战。

在众人的攻击下，夏皮洛被逼出了自己的老巢。阴险的他想趁沙罗和藤原忍还没有返回断空我的时候对他们进行袭击，不过楠叶和布里特却成功挡下了夏皮洛的攻击。此时，雷切尔·法因修梅卡驾驶着凶鸟Mk-Ⅲ·龙卷赶到了战场，而与他一起出现的人驾驶着手持斩舰刀的特机，一剑就劈掉了一艘无限帝国的战舰。此人正是曾伽·索博尔特。以前，当阻止者被传送到未来世界时曾经与他交过手。不过当时身为先住民的他被梅伽斯控制了思想。当阻止者回到新西历抵挡住了超重力冲击波后，历史改变了。现在大家看到的曾伽与先住民的曾伽有着各自不同的遭遇，可说是根本不同的两个人。这一次曾伽从人工冬眠中觉醒过来，也完全是由梅伽斯出于自己的判断所做的决定。为了调查事情的真相，曾伽才暂时离开了大地摇篮，并和过去的战友雷切尔一起展开行动。夏皮洛见势不妙，立刻撤离了战场。随着夏皮洛的撤退，北美地区的星间连合军也相继撤出地球，与驻留在月球的大部队进行会合。黑骑士阿兰告诉大家，从之前星间连合的动向来分析，他们来到北美的目的似乎并不是进行直接的战略压制，而是要寻找什么东西。此次他们的大规模撤退行动似乎说明他们并没有找到目标。

战斗结束后，伊戈尔长官向大家传达了新的命令：前往重庆，在那里与α战队的日本小队会合，然后一同前往轨道基地待命。布里特找到了曾伽，打算向这位示现流达人学习剑术。而曾伽也感受到了布里特的诚心，欣然答应了下来。此后的一周时间内，曾伽都在对布里特进行特训。这一日，就在特训结束、楠叶前来探视时，一条巨大的龙出现在了众人的面前。一个叫作孙光龙的男人告诉楠叶和布里特，这条龙也是龙王机。不过它是比楠叶所驾驶的四神之龙王机更强大的“四灵之龙王机”，也就是“真·龙王机”。不过孙光龙和真·龙王机不仅不认同楠叶他们这样守护地球的方法，还向与四神的龙王机和虎王机站在同一战线上的楠叶他们发起了攻击。迫于无奈，楠叶他们只得出手反击。不过真·龙王机的力量非常强劲，若不是有雷切尔和曾伽在旁助阵，仅凭楠叶和布里特大概是没有办法获胜的。没过多久，感应到真·龙王机念力的飞木光带领着其他留守在基地的伙伴赶到了。而铁也等日本小队的成员也随后来到了战场。但是原种ZX-02却跟随着他们追踪到了重庆。孙光龙看到如此混乱的场面，立刻操纵真·龙王机离开了战场。此时，3个月前楠叶他们见过的巨大白色战舰也追踪着原种赶到了这里。经过日本小队队员的解释大家才明白，白色战舰J方舟的操纵者J就是封印战争时机界四天王皮查的本来面目，当时的他其实是被佐达控制了思想。此时，轨道基地的运输舰赶到，勇者机器人们经过几个月的修理已经完全复原了，而狮子王凯终于能够再度进行最终融合变成勇者王了。

消灭了ZX-02后，戒道净化了它的核心，然后和J方舟一起离开了战场。而曾伽和雷切尔也因为别的任务而不得不与大家告别。幸好α战队的地上分队已经集结完毕。继北美地区的危机解除后，在日本小队的努力下地下势力也得到了暂时的遏制，连邦军逐渐挽回了劣势，所以众人可以放心地离开地球前往轨道基地了。不过，此时宇宙里的形势并不比





地球上好多少。首先是星间连合，他们虽然从地球上撤了出来，但是主力部队依旧停留在月面，随时都有可能采取出乎人意料的行动。而扎夫特军虽然没有连邦宇宙军那么大的规模，但是由于他们不用直接和星间连合交战，所以战力依然相当充沛，连邦宇宙军在短时间看样子是没有办法同时击败外星人和扎夫特军以取得主动权的。

之前，连邦在属于中立国家奥布连合首长国的殖民卫星太阳宫殿里秘密开发新型高达的情报泄露。受到扎夫特军突袭的太阳宫殿彻底毁灭，而5台新型的高达有4台被扎夫特军夺走。剩下的最后一台也因为正规驾驶员在扎夫特的突袭中战死，而不得不由居住在太阳宫殿的平民少年大和吉良来驾驶。由于吉良本身也是调整者，所以他才能利用这惟一的高达保护好自己的同伴。经过漫长的旅程，搭载这台高达的连邦最新型战舰大天使号总算也快要抵达轨道基地了。之后，他们会按照上级的命令，将高达安全运送到位于阿拉斯卡的连邦军本部。

在之前的战斗中，大天使号还收容了一名少女。而这名少女居然是扎夫特最高评议会克莱恩议长的女儿拉克丝，同时她也是PLANT的知名歌姬。大天使号的舰长拉米亚斯正在和大家谈论关于抵达连邦军本部后拉克丝会被如何处置时，扎夫特的追兵赶到了！这次追赶他们依然是克鲁泽小队。就是这个小队袭击了太阳宫殿、抢走高达并导致卫星被破坏的。看来大天使号和克鲁泽小队的缘分相当深呢！这一次，敌人的数量增加了很多，仅凭大天使号上的一台高达和一台MA是很难取胜的。而搭乘着乔治·阿尔斯塔事务次官的连邦军战舰也在战斗中被克鲁泽小队的人击沉。危急时刻，从地面前往轨道基地的α战队正好经过战斗空域。队员们见到这个情况立刻出击想要帮大天使号解围 。但是敌军的数量实在太多，大天使号已经被团团围住，被击沉也是早晚的事了……战斗中，YF-19和YF-21突然出现在战场附近。虽然这让交战中的双方都很吃惊，但是勇和伽鲁德的出现并没能够改变战局。眼看敌人的增援部队越来越多，大天使号的巴吉露露少尉向扎夫特军发出通告：如果他们不停止攻击大天使号并立即撤退，我方将无法继续保证拉克丝的安全。这个威胁果然起到了作用，克鲁泽小队马上停止了进攻。虽然巴吉露露少尉所采用的方法令人感到不齿，但是大天使号和α战队却因此而得救的事实却更让大家感到沮丧。

众人与勇和伽鲁德见面后得知，他们所在的超时空要塞船团受到了神秘部队的袭击，损失相当惨重。为此，他们利用单机折叠跳跃的推进器返回地球圈向连邦政府求援。但是，以目前的形势来看，连邦根本无力派出支援舰队去拯救船团。见此情形，勇十分焦急，甚至准备自己独自回去救人。不过丽雄博士告诉他，由于最近太阳系内的次元交错线变得相当混乱，勇和伽鲁德能够返回地球圈已经算是很大的奇迹了。现在想要通过超空间航法回到他们原来所在的宙域，基本上是不可能的事情。两人听到这里，决定暂时安下心来和α战队一起解决母星所遇到的麻烦，同时再慢慢考虑对船团进行救援的事情。

经历了那次事件后，吉良不愿意看到拉克丝再次被利用，就偷偷驾驶攻击高达带着拉克丝离开了大天使号。吉良将拉克斯交还给了阿斯兰——他从前的好友，现在的阿斯兰则是克鲁泽队的一员。两人在宇宙中做了最后的告别——他们约定，下次见面时就不会再讲朋友的情谊，而要作为真正的敌人而战了。此后，扎夫特军、真·龙王机、帝国监察军以及α战队之间又进行了一次大混战，隆德·贝尔队和阻止者方面的α战队成员也在此战中和大部队会合了。这次战斗的结果虽然是α战队取得了全面胜利，但是楠叶和布里特却再次确认了孙光龙此人的本质是与他们截然不同的。虽然同样都是被超机人选中的人，但是孙光龙却似乎根本没有想要守护地球的愿望，完全是在按照自己的想法在行动。为此，他甚至不惜去投靠帝国监察军的舰队！

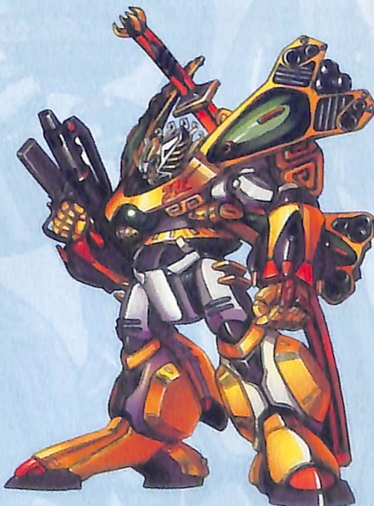
由于α战队的地面部队和宇宙部队再度集结完毕，一个被命名为“斩首之镰”的作战也就被提了出来。这次作战的目的是消灭目前停留在小行星带时空门附近的帝国监察军部队。惟有消灭掉这个潜在的威胁，连邦军才有可能毫无后顾之忧地对地球圈附近的星间连合以及扎夫特展开全面的反攻。虽然此次作战的立意很正确也很明确，但是做起来可以说起来要难得多！毕竟α战队所要面对的是轻易将SRX破坏的强力部队。为了做好充分的准备，拉·凯拉姆和大天使号装备上了行星间航行用的大型推进器，先前往位于小行星带的伊卡洛斯基地。就在快要赶到基地前，天海护突然察觉到了原种的到来。ZX-06脑原种通过ES窗口来到了α战队的面前。而此时帝国监察军的侦察队也追踪到了我方的行动。关键时候，自巴尔玛战役结束后就失去了音讯的EVA队从伊卡洛斯赶来迎接α战队。在他们的AT力场的帮助下,原种和监察军的攻击都失去了效果。而天海护在脑原种被破坏后还使用新获得的净解能力将它的核心给净化了。

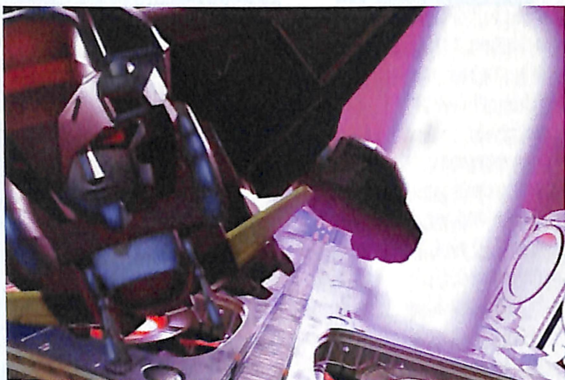
斩首之镰行动按照事先计划的那样开始了。这一次帝国监察军的指挥官没有亲自出阵，α战队所面对的只不过是监察军的第1舰队而已。就在双方进行激战的时候，伊卡洛斯传来紧急情报：位于地球圈的轨道基地受到了原种们的突击。由于α战队全部都不在地球，所以那里现在只有负责防卫的连邦军以及专门对付原种的J方舟，这样下去的话轨道基地迟早都会被原种攻克的。而且,由于小行星带距离地球圈实在太远，即使利用行星间航行用推进器恐怕也难以即时赶在轨道基地被攻破前回到地球。所以，现在α战队所能做的就只有将自己这方的战斗尽快结束，而轨道基地那里的战斗则尽可能地拖延而已。

就在大家焦急万分的时候，时空门突然在毫无征兆的情况下自动启动了。原本以为自己已经完全控制了时空门的监察军对此大为震惊，立刻撤离了这个宙域。而毫无心理准备的α战队则被卷入了时空门启动的波动之中。当众人反应过来的时候，他们已经处在亚空间之中了，而这个亚空间更是直接通向地球圈的道路。就在众人要离开亚空间回到正常空间前，大天使号因为在之前战斗中其动力部受到攻击而降低了速度，很有可能会被封闭在亚空间之中。此时,冰龙和炎龙挺身而出。他们合体成超龙神并用自己的推力帮大天使号恢复了速度，但是他们自己却永远地留在了亚空间之中……离开亚空间后，大家发现自己已经来到了地球圈，而且轨道基地就在不远的地方。于是大家来不及思考刚才那突发现象的原理就立刻投入了解救基地的战斗中去了。经过大家的努力，侵入轨道基地的原种都被赶了出去。但是他们却在月球表面进行合体，变成了巨大的合体原种！在J方舟的帮助下，合体原种终于被击败了。但是在天海护进行净解时还是漏掉了2个。战斗胜利后，伊卡洛斯基地传来消息：从时空门附近撤离的帝国监察军降落到了火星表面，但是并没有对火星上驻扎的部队直接发动进攻。大田教练决定返回伊卡洛斯基地继续进行卡尔奈德斯计划，为了迎接随时可能到来的重大危机，他不得不加快速度才行……

无限力

在银河系的某个被命名为“索罗”的行星上，移民船团的人们挖掘出了遗留在该星球上的第6文明人的机器。而此时，来自别的银河系的巴夫·克兰星人也来到了这个星球，他们的目的是寻找传说的巨神伊汀的力量。当巴夫·克兰星人向地球的移民发动攻击时，从索罗星挖掘出来的机器居然合体成了一个超过了100米的钢铁巨人。考古学者雪莉尔根据机器中残留的信息将这巨人命名为“伊汀王”。此后没有多久，超时空要塞7移民船团也来到了索罗星球。但是，出乎人们意料的是，当船团的旗舰MACROSS 7降落到地面时就发生了意外。伊汀王和新发掘出来的战舰产生了共鸣，以这艘索罗战舰为中心，周围的物体都伴随着它进行了一次空间跳跃。因为这次跳跃，MACROSS 7与船团的其他战舰完全失散了，只得与索罗战舰共同合力在这宇宙中生存下去。在MACROSS 7的麦克斯舰长和索罗战舰





的贝斯舰长交流情报时，他们发现，索罗星和MACROSS 7之间竟然存在着33年的时间差！

在共同航行的两艘战舰面前，巴夫·克兰的部队接连不断地出现。而之前——对于MACROSS 7的人来说是35年前，对于索罗战舰的人来说则是两年前——袭击过移民船团的会吸收人类精气的神秘敌人再度出现在了他们的面前，并且造成了新的人员损失。无论他们来到什么地方，这两拨敌人就会出现在哪里，仿佛这宇宙之大已经没有探们的容身之所……在移民船团的联络据点布拉吉拉，索罗战舰上的孩子德克想到了用白旗来向巴夫·克兰表示不想战斗的意愿。但是万没有想到，在巴夫·克兰星，战场上向对方展示白色的东西就意味着两者定要拼出个你死我活才能罢休！在激战中，布拉吉拉被彻底摧毁。而更多的巴夫·克兰军赶到了战场。就在这时，索罗战舰再次和伊汀王产生共鸣，有一次进行了强制的空间跳跃。这一次，他们一口气跳跃了将近两万光年的距离，直接回到了地球圈……

此时，在地球圈，α战队正在对下一步行动进行讨论。阿姆罗此时已经正式返回了α战队，根据他的调查，现在连邦军内部有一种新的势力正在扩散，正是这种势力造成了连邦军对待调整者的态度越来越坚决。而这种势力就是大家在各种谣言中已经耳熟能详的“蓝波斯菊”。由于他们的原因，上层开始催促大天使号尽快带着攻击高达前往阿拉斯加。于是大河长官决定由拉·凯拉姆以护送高达的名义跟随大天使号一同前往阿拉斯加以便近距离调查连邦军上层的情况。而另一方面，留在宇宙的特机军团将搭乘刚刚从火星赶到轨道基地的大空魔龙一同前往月球去进攻星间连合的本部。

负责进攻星间连合的部队在月球附近的宙域遭遇了擅长精神攻击的无限帝国将军基德罗姆。基德罗姆企图通过精神波攻击α战队，令众人自相残杀。幸好大家都拥有坚定的信念，在热血和勇气的支持下，基德罗姆的精神攻击也失去了效用。随后，擅长歼灭战的海尔马特将军也率领大部队拦住了α战队的去路。就在两者交战时，索罗战舰从亚空间中回到了正常空间，出现在了众人面前。随后，由女强人哈鲁鲁所率领的巴夫·克兰大军也因为被卷入索罗战舰的突发性跳跃而来到了地球圈。见此情形，夏皮洛命令星间连合部队立刻撤退。巴夫·克兰的军力果然很强大，光是哈鲁鲁手下的战斗机器部队数量就足以匹敌一个舰队。此时，伊汀王再度爆发出惊人的能量。从伊汀王手中发射出的剑状光芒瞬间消灭的哈鲁鲁的大部分战斗机器。哈鲁鲁见状只得率领部队利用空间跳跃暂时撤离了战斗宙域。

鉴于索罗战舰为地球圈引来了新的敌人，连邦政府下达了禁止其成员进入地球的命令。这一点在索罗战舰的人们中引起了很大的不满。他们对于不断在银河中流浪的生活已经感到厌倦了，希望能安定下来。其中雪莉尔更是强烈希望能够有一个安静的地方供她专心研究伊汀之力。此时，殖民卫星费尔克那的代表桑托斯表示他可以收留索罗战舰。但是贝斯舰长却察觉到一些不妥的敌方。雪莉尔等人轻信了桑托斯的花言巧语，借与索罗战舰同行的哈鲁鲁之妹卡拉拉的名义，偷偷驾驶伊汀王前往费尔克那，结果却被桑托斯软禁了起来。桑托斯并不是真要收容索罗战舰的人，他所需要的只是强大的伊汀之力。这个事件的解决得到了战国魔神小队的帮助，而随后他们也正式回归了α战队。而众人在参观索罗战舰的时候却意外地发现了被索罗战舰在亚空间里捡到的超龙神。但是很可惜的是，超龙神受到了过重的损伤，一时间无法恢复能力。

此后，大空魔龙的智囊萨康决定协助雪莉尔一起研究伊汀之力。为了完全解析一直以来积累的关于伊汀之力的数据，众人决定前往被星间连合占领的月球摇篮，利用里面的超级电脑格洛丽亚来进行这项工作。而在那之前，众人还必须解决掉占领着月球摇篮的星间连合军。根据格洛丽亚的分析，伊汀果真可以说是一种无限的能源。在这次战斗中，超龙神因为神秘的力量“THE POWER”而完全复活。而伊汀之力似乎也对THE POWER有所感应。这次战斗最大战果就是夺回了月球摇篮，并成功地把哈鲁鲁舰队逼出了太阳系，但是可惜的是超级电脑格洛丽亚最后还是被星间连合给破坏了。而关于伊汀的一些谜题，在格洛丽亚的分析下也变得好懂了些。

雪莉尔提议前往木星去调查隐藏在那里的THE POWER，同为无限力的它或许能对伊汀产生影响。但是，夏皮洛却趁此时对α战队发动了偷袭。这次战斗中众人再次受到了基德罗姆的精神攻击，受影响最为严重的就是索罗战舰和伊汀王。不过最后他们还是依靠发动伊汀之力成功打破了精神攻击的效果。战斗结束后，星间连合也使用超空间航法离开了月球战场。但是连邦军的战舰突然出现，并传达了连邦军司令本部关于立刻接管索罗战舰和伊汀王的决定。正在此时，大河长官搭乘大天使号与MACROSS 7一起赶到了这里。他传达了连邦政府直属的地球安全评议会的指示，将MACROSS 7和索罗战舰编入α战队，并共同参与斩首之镰 II 以及原种讨伐作战。

事情的起因是这样的。原本预计前往阿拉斯加的大天使号和拉·凯拉姆在突入大气层前刻受到了克鲁泽小队的攻击。拉·凯拉姆小队留下来牵制扎夫特军，大天使号则单独突入大气层。但是最后还是因为突入时机的问题而偏离了预定的轨道，降落在了扎夫特军控制的非洲大陆。之后，他们遭遇了扎夫特非洲方面军的攻击，发现了被巴洛塔军袭击的CITY 7，还得知了BATTLE 7被扎夫特方面接收的消息。在众人好不容易击败了扎夫特军并解放了BATTLE 7后，连邦军高层也打算接管BATTLE 7以当作对抗调整者的武器。地球安全评议会在得知了MACROSS 7和索罗战舰的情况下，立刻做出了上述决定。这样就可以令连邦军方面暂时无法动这两支从异乡回来的队伍的歪脑筋。

重新集结完毕的α战队迅速赶到了火星，正赶上他们开始有所行动。然而，他们刚刚抵达火星基地就立刻收到了监察军指挥官发来的最后通告。原来监察军早就布置好了圈套，当α战队来到火星后，他们立刻用大军隔断了α战队的退路，并干扰了火星基地与外界的通信。监察军的目的是将α逼至绝境，然后强迫他们答应加入自己的部队为巴尔玛帝国效力。α战队当然不会这么容易屈服啦！所以他们不得不面对整个银河边境监察军第1舰队。在击沉了第1舰队的旗舰后，敌人的最强兵器创世神兹菲尔德出现了。和第7舰队的人形创世神不同，第一舰队的兹菲尔德是以对舰队专用的形态出现的。就在众人好不容易击坠兹菲尔德后，第1舰队的指挥官艾佩索向众人宣布：刚才那场战斗的数据已经被传送回了巴尔玛本星。在兹菲尔德爆炸前，艾佩索提醒α战队道：他们真正的敌人在银河之中……

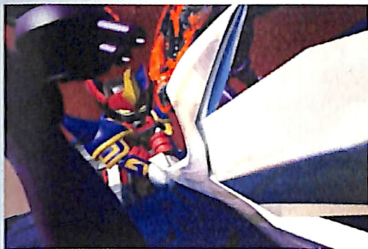
勇者们

监察军的事情告一段落后，α战队决定前往伊卡洛斯基地进行补给，好为原种讨伐作战做好充分的准备。在这里，大田教练说出了自己的疑虑，提到宇宙怪兽很有可能再度出现在太阳系内。在路过小行星带的时空门时，3台奇怪的机体通过时空门传送了出来。随后，一小批宇宙怪兽也经由此门来到了地球圈。消灭了宇宙怪兽后，那3台机体与我方取得了联系。原来他们是电脑战机，因为某些事故而从平行世界被传送过来。他们决定暂时和α战队一起行动以收集关于返回自己世界的情报。随后，α战队遭到原种的突袭，被封闭在了湾曲空间中。同时，原种还不停地往此空间中排出佐达机器人以消耗α战队的战力。经过丽雄博士和萨康的努力，脱出这个湾曲空间的方法终于被发现了！这就是，在原种将佐达机器人送入这个空间的瞬间——只有50分之一秒的时间，α战队所有机体全弹发射，攻击敌人出现的地点，这样就能打破湾曲空间之壁了。为了精确地把握时间，丽雄博士亲自驾驶航天飞机前往战场。而此时同样被封闭在湾曲空间内的J也出现了，他将会负责把握准确的攻击点。

在众人的努力下，他们终于突破了湾曲空间的封锁，来到了要与原种作最后决战的地方——木星。在众人与原种决战的同时，丽雄博士独自前往木星内部去确认THE POWER的状态。在战斗中丽雄博士的航天飞机被原种击坠，而狮子王凯赶上前去的时候也被原种打进了木星之中。在木星内部，THE POWER激发了天海护真正的父亲三重连太阳系绿之星领导者该隐的意识，他解开了天海护体内最后的封印。在THE POWER的作用下，狮子王凯和α战队的所有战士都获得了无限的力量和勇气。在他们的努力下，机界31原种彻底被打败了。然而，就在天海护和戒道进行净解的时候，腕原种的核心逃走了，并趁机夺回了其余的佐达水晶。在THE POWER的作用下，机界31原种合体为了Z主脑。Z主脑通过ES窗口向地球散布了大量素粒子Z0，只要5分钟的时间整个地球就会被机界升华。最后关头，戒道和J突入了Z主脑的心脏部分，彻底击败了Z主脑。而天海护则利用新的力量将机界升华的主程序完全净解。地球上人们所面临的危机也因而得以解除了。

战斗结束后，α战队返回了伊卡洛斯基地。田代辰已提督请求索罗战舰和





MACROSS 7帮忙完成卡尔奈德斯计划的先行侦察任务，而α战队的其他人则返回了轨道基地待机。就在大家庆祝打倒了原种的时候，轨道基地的医务室突然发生了异常事件。从原种之战开始身体就一直不舒服的卯都木命突然变成了机界新种。原来当年EI-01在命的体内埋下了与佐达完全不同的种子，后来这种子逐渐发展成了命的神经系统，令其成长为完全不畏惧G之石的无敌机界生命体。凡是机界新种接触过的物体，无论是有机物还是无机物，都会出现能量低下的异常现象。此后机界新种抢走了GGG的战舰飞向了日本。而被她接触过的勇者们都变得无法行动了。为了阻止机界新种，天海护和伽莱昂独自出发追向了地球。大空魔龙因为也被新种接触过，所以当它载着α战队追击到地球后就无法再移动分毫了。狮子王凯不顾自己的身体强行出击，而其他勇者机器人的超AI也被移植到了处于半物质升华状态的各个GAO MACHINE上。最后时刻，勇者王还是站在了大地上。狮子王凯赌上了自己的性命，用爱和勇气战胜了机界新种物质升华的力量。奇迹发生了！命恢复了原来的样貌，凯的机器身体也恢复成了肉身，而他自己更成为了超进化人类！

就在大家以为这个事件总算解决、可以松一口气的时候，哈扎尔——之前打败了SRX的那个巴尔玛指挥官突然和伊露依一起出现在了大家的面前。原来，哈扎尔德真正目的是找到地球上的钢伊甸的神子。而为了达到这个目的，他还带来了大量机动部队。在这场战斗中，钢机人因为缺乏足够的战斗力而受到了重创，幸好曾伽和隆圣等人及时赶到。不过哈扎尔最主要的目的还是伊露依，他想利用伊露依的力量来强化巴尔玛帝国。但是伊露依却依靠强念者的瞬间移动能力从哈扎尔的面前逃走了。此后，众人合力击退了哈扎尔手下的巴尔玛特务部队"GOLA GOLEM"以及其他敌人。

机界新种事件以后，天海护决定和伽莱昂一起前往宇宙，以防别的新种佐达诞生。而和平解放机构的艾丽卡等人则决定前往波亚赞星以便和当地的抵抗组织取得联系。与他们告别后，α战队的大部队开始向奥布连合首长国出发。途中，由阿斯兰带领的拦截部队突然出现。在双方交战的过程中，狮子的女王露妮带着光龙和暗龙出现在了战场上。她为凯带来了新的装备，这样即使凯已经不再是生化机械人也一样可以变成勇者王。战斗的过程中，卡伽莉驾驶的空中霸王被阿斯兰击中，不知坠向了何方。而阿斯兰的圣盾高达也因为推进器出现了故障而撤离了战场。当α战队击退了扎夫特军后，一支连邦军部队出现在了他们的面前。而带领这支部队的人，竟然在封印战争中被冈长官逮捕的三轮防人！三轮这次带来了连邦军高层的决定：因为α战队多次无视总司令部的要求，以独立部队的权限为理由拒绝执行命令，所以现在要被强行带往连邦军在阿拉斯加的总部！眼看三轮带领的连邦军就要动真格的了，卡伽莉的随从奇萨卡突然向三轮宣布，α战队是奥布连合首长国正式邀请的客人，而他则是奥布政府派来的领路人。由于奥布属于中立国家，三轮不敢随意招惹，只能暂时撤退。而大天使号和在之前的战斗中合流的拉·凯拉姆也因此安全地进入了奥布的领土已进行维修和补给。

大空魔龙带着α战队一半的战力来到了伊卡洛斯基地与准备进入外宇宙的索罗飞船和MACROSS 7合流，共同进行侦察行动。此举也是为了防止逐渐占据连邦军主导权的蓝波斯菊对α战队出手。在众人心灵的感应以及伊汀之力的作用下，他们被时空门送到了哈扎尔所提示的银河中心M4宙域。在这里，他们遇到了受到巴洛塔军袭击的MACROSS2号舰。可惜他们来迟了一步，2号舰已经被敌人击沉，早濑未沙舰长和林明美被敌人掳走，只有骷髅大队的福克队长以及一条辉和柿崎等3人幸存了下来。而巴洛塔军中赫然出现了被天顶星人视为禁忌的原始恶魔！原始恶魔周围包围着令物理攻击伤害大幅降低的力场，但是热气巴萨拉的歌声却对它们有特效。众人好不容易将原始恶魔逼退，却发现战场之外的CITY 7遭到了另外一支巴洛塔部队的袭击。α战队紧急赶去救援，没想到巴洛塔母舰突然使用了空间折叠跳跃，将CITY 7周围的部队都传送到了一个未知的行星"拉克斯"上，只留下了BATTLE 7和大空魔龙两艘留在原来的宙域。

幸好BATTLE 7及时掌握了CITY 7以及α战队的坐标并与之合流，但是在拉克斯星球上等待他们的却是原始恶魔的大部队！交战中，帝国监察军的部队突然出现并对原始恶魔发动了单方面攻击。α战队则趁机降落到了拉克斯的表面上。在随后的两个星期里，原始恶魔并没有发起大规模的进攻。α战队借此机会展开了机体维修以及星球的侦察工作。当原始恶魔的大军袭来时，热气巴萨拉专用的歌声能量提升装置SB装备也开发完毕了。而与α战队飞向不同方向的索罗飞船和伊汀王也在此时来到了拉克斯，当然，巴夫·克兰的大军也追踪着索罗飞船出现了。在混战中，α战队成功击退了原始恶魔和巴夫·克兰的部队。但是位于拉克斯卫星轨道的原始恶魔大部队的疯狂攻击也很快开始了。

此时，从拉克斯的海洋中突然升起了巨大的古代遗迹。这个遗迹的建造者正是人类的祖先、天顶星人的制造者——原始文明人。在人类和天顶星人混血儿的米莱奴的帮助下，众人进入了遗迹的深处，在这里他们弄清楚了原始恶魔的秘密：原始恶魔则是来自异次元宇宙的能量体凭依在原始文明人所制造的战斗士兵恶魔兵上后所诞生的产物。以生气为食粮的原始恶魔毁灭了原始文明后，自己也被被称为"宇宙魂"的力量所封印。正在众人解读古代记录的时候，原始恶魔对遗迹发动了袭击，同时巴夫·克兰和巴尔玛的大军也一起杀到了。这当中尤数率领帝国监察军的艾奇拉·托拉最为阴险，她偷袭了索罗飞船，令其失去了飞行能力，独自处于三方大军的包围之中。她的目的就是借此引发以伊汀之力为首的各种无限力的发动，从而让她可以了解"大宇宙意志"和"大灾变"的真相。

在激战中，飞木光所驾驶的莱汀被击中，落入了遗迹附近的海中。在昏迷的时候，飞木光在潜意识中见到了自己的母亲——古代穆帝国的王女莱姆利娅。莱姆利娅为光解开了莱汀最后的封印，将拉·穆之星也就是穆特隆的力量还给了莱汀。莱汀依靠穆特隆之力使用了最强必杀"神之音"重创了原始恶魔。随后，热气巴萨拉和原始恶魔的少女西薇尔以及基基尔也来到了战场，但是同为原始恶魔的伽比尔却企图杀死西薇尔和基基尔。同时，拉克斯的卫星轨道上出现了大量宇宙怪兽。为了保护西薇尔，基基尔在最后关头觉醒了原始恶魔的力量，彻底消灭了拉克斯上的原始恶魔。而拉克斯星球也在宇宙怪兽和基基尔的双重攻击下彻底粉碎了。

在拉克斯粉碎之前，α战队的众人再度进行了超空间航行。这一次，在无限力的作用下，他们一下子跳跃了4万光年的距离，从时空门那里回到了太阳系。经过了解，在众人于拉克斯星球上奋战的时候，留在地球上的大天使号和拉·凯拉姆也经历了很多事情。在从奥布补给结束离开其领土之后，单独行动的大天使号立刻遭到了扎夫特的攻击。在这次战斗中，大和吉良击坠了敌人的电击高达，但是他所驾驶的攻击高达也在圣盾高达的自爆攻击中毁灭了。而大和吉良本人也在这次战斗中下落不明。随后，大天使号被连邦军的特派部队强行带到了阿拉斯加总司令部。在这里，蓝波斯菊策划了一次令人意想不到的作战——以大天使号和α战队为诱饵，吸引驻扎夫特主力的注意力，然后用设置在总司令部地下深处的"独眼巨人"系统将阻碍他们的两大势力一举歼灭。最后时刻，破岚万丈和黑骑士揭穿了蓝波斯菊的阴谋，及时通知了α战队。但是冈长官却壮烈牺牲了自己以掩护众人安全撤退。扎夫特的主力部队在这一次战役中损失惨重，而随后连邦军的主力也在巴拿马之战中受到了扎夫特新兵器的反击，同样元气大伤。大天使号的众人在重新回归战线的大和吉良和他的新机体自由高达的帮助下再度来到了奥布。在行军过程中，众人还遭遇了地底帝国和无限帝国的联军，并在曾伽和雷切尔的提示下得知他们的目的是找到神子伊露依。而此时蓝波斯菊也终于发动了对奥布的总攻击。面对众多连邦军部队，虽然α战队尽了全力，但是还是难保奥布不被攻下。这一次，奥布的前代表乌兹米和伊戈尔长官选择了牺牲自己来保全α战队的力量。他们启动了奥布港口的自爆装置，击退了连邦军。经过这一次战争，大天使号和α战队彻底成为了连邦军的叛军。为此，α战队分散隐藏到了隆德尼昂和伊卡洛斯基地以等待地球安全评议会做出对他们的无罪判决。

银河流浪

在蛰伏期间，楠叶和布里特决定返回泰斯拉研究所将钢机人积累的数据交给大宫博士，以便博士进一步强化钢机人的战斗力，以应付日益激烈的战局。然而，在这里他们却遇到了孙光龙以及监察军的部队。战场上，楠叶他们发现了一名正在被孙光龙追击的少女。为了让楠叶救出少女，布里特挡在了孙光龙的真·龙王机前。然而钢机人毕竟无法单机对抗四灵的超机人。当楠叶救回少女





阿尔玛纳（其真实身分是巴尔玛帝国的巫女）时，布里特的雷虎改已经被真·龙王机击坠了。愤怒的楠叶觉醒了强念之力，彻底压制住了真·龙王机的气势。此时，监察军的巴兰·多邦率领援军赶到，真·龙王机随后仓皇撤退。而楠叶的怒气却丝毫没有减弱，其强念之力在T-LINK系统的放大下逐渐超越了轰龙改的机体界限。如果不是因为大宫博士确认了布里特的生存需要楠叶进行回收，情况不知道会变成什么样子。幸好α战队和DGG二人组及时赶到，击退了巴兰·多邦的部队，解救了楠叶等人以及泰斯拉研究所的危机。

在休息期间，楠叶、布里特以及阿尔玛纳感应到了神秘声音的召唤。于是楠叶和布里特决定独自前往山东蚩尤冢去和召唤他们的超机人之魂会面，而阿尔玛纳也跟随他们来到了中国大陆。但是，出现在三人面前的却是真·龙王机。他们从孙光龙的口中得知，超机人是古代人制造出来对抗百邪的钢之巨神，而钢伊甸则是古代人制造出来管理超机人以及守护地球的人造神。而当α战队在封印战争中击败钢伊甸后，孙光龙和真·龙王机决定执行自己原本被赋予的使命——拯救人界。但是，为了实现这个目标，钢伊甸又是不可缺少的，所以他们投靠了巴尔玛帝国。此时，巴兰·多邦和GOLA GOLEM队来到了战场。阿尔玛纳向楠叶和布里特说出了自己的真实身分，并决定跟随巴兰返回巴尔玛本星。但是GOLA GOLEM队和孙光龙却决定消灭钢机人。

危急时刻，伊露依·钢伊甸出现了。她召唤出了沉睡在蚩尤冢里的四神之超机人之魂。龙王机、虎王机，加上雀王机和武王机，失去了实体的4个四神之超机人凭依在了重创的两台钢机人上。在伊露依的帮助下，四神合神成了新的超级人——真·龙虎王！这也是伊露依·钢伊甸所选中的地球真正的守护者！真·龙虎王与随后赶到的α战队大部队一起击退了真·龙王机和监察军部队。但是布里特却在此战之后失去了知觉。准确来说，布里特并没有死，但是他失去了与外界沟通以及独立行动的能力，他的灵魂和四神超机人之魂一起留在了真·龙虎王内。但是，他却可以感觉到楠叶的存在，并将会一直和真·龙虎王一起在背后支持着楠叶的战斗！

就在α待机于大空魔龙的御前崎基地时，GGG的轨道基地发生了重大的事件。保管在这里的最近才在世界各地发现的Q部件遭到了抢夺，而犯人竟然是和伽莱昂一起飞向了宇宙的天海护！狮子王凯以及α战队紧急出动，追踪天海护来到了正在召开地球最高评议会议的G之岛。天海护召唤出了一堆佐达机器人来阻挡众人的前进步伐。α战队挡下了佐达机器人，而狮子王凯和黄金玛克则继续展开了追击行动。在与佐达机器人的战斗中，巴尔玛战役时就应该已经被打倒的第5使徒也突然出现在战场上。当α战队与敌人展开激战时，狮子王凯已经追上了天海护。天海护不仅能够使用伽莱昂，更召唤出了GAO MACHINE融合成了勇者王我王凯牙，企图打败狮子王凯的我王战牙。于是，两大勇者王展开了壮烈的对决。交战中，天海护依靠由Q部件合成的PasQ MACHINE获得了强大的力量，一度击败了狮子王凯并破坏了黄金玛克。不过最后一刻，狮子王凯还是依靠无比的勇气战胜了PasQ MACHINE的力量，彻底击败了天海护。此时，自从三个月前木星一战以后就失去踪迹的戒道突然出现并告诉众人，这个天海护只是一个复制体而已！而随后，新的敌人索尔11游星主突然出现，并夺走了PasQ MACHINE。戒道告诉众人，索尔11游星主是三重连太阳系的自我回复控制程序，而PasQ MACHINE则是物质回复机器的核心回路。但是在索尔11游星主利用PasQ MACHINE对三重连太阳系进行回复的同时，银河开始出现了超光速收缩现象。因此，真正的天海护与索尔11游星主展开了战斗，而戒道则和分裂成4块Q部件的PasQ MACHINE一起被J用ES窗口送到了地球上。但是，他们万万没有想到，索尔11游星主不仅追到了地球上，更趁机夺走了PasQ MACHINE。

此时，地球安全评议会终于对α战队做出了最后裁决：α战队以及对他们进行帮助的民间人士，甚至包括管理机关GGG的全体成员将被驱逐出太阳系！最高评议会做出如此决定自然不是毫无道理的。蓝波斯菊的盟主对α战队的战力早就觊觎已久了，想利用他们的强大力量来对付扎夫特。而使徒和索尔11游星主的出现也使得原本就很混乱的势力图变得更加难以捉摸了。虽然目前地球圈的局势并不算太乐观，但是在短时间内并不至于发生重大的转变。因此让α战队离开太阳系避避风头才是最佳的选择，而同时这也让他们有机会去亲自调查宇宙收缩现象、原始恶魔的生态以及巴尔玛帝国的进一步动向。在随后的3天时间内，α战队和GGG在伊卡洛斯基地进行了最后的补给，然后就会通过时空门进入宇宙收缩现象的中心地带。

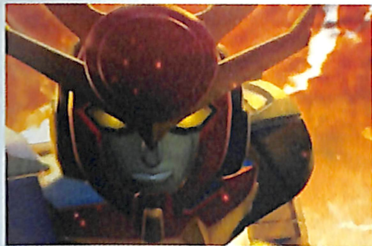
就在众人即将出发之际，监察军的GOLA GOLEM队突然来袭，带队的赫然是哈扎尔的副官艾斯。幸好此时原毒牙的三干部、钢巴斯塔以及建造中的超大型战舰艾尔特林也从伊卡洛斯基地赶来支援。他们的出现不仅减弱了敌人的攻势，更对α战队的人们产生了内心上的鼓舞。当哈扎尔带领大部队赶到时，时空门再度自动启动。α战队以及监察军都被卷入了传送的亚空间之中，而α战队更在这次突如其来的传送中被分成了两半。分别被传送到两个不同宙域的部队约定，在宇宙收缩现象的中心地点进行合流。然而，两方的航行都不是一帆风顺的。大空魔龙和MACROSS 7组成的这一分队被传送到了波亚赞星球的势力圈，在不断有巴洛塔军骚扰的同时，他们还遇到了在封印战争之后失去踪影的海奈尔王子以及里希特尔提督。但是这两人却是代表波亚赞星的皇帝以打倒共同的敌人巴尔玛帝国为目的来要求与α战队进行和谈的！不认同海奈尔他们这种做法的α战队不得不与两人为敌。而随后的战局变化表明，两人之所以会屈从于波亚赞皇帝，都是因为刚健太郎和艾丽卡等和平解放机构的人员被敌人抓住的缘故。在多方的混战中，监察军突然出现并包围了α战队。此时，真田健太出现在众人面前，并激发豪将军使用了豪闪光SPECIAL，令波亚赞的机动部队全部撤退。他更一度使用了比姆拉的空间传送能力，将α战队送离了战斗宙域。

健太将众人送到了宇宙收缩现象的中心地点。在那里众人看到了一个不可思议的景象——一个复制的地球。而探测器的数据更表明，狮子王凯的我王战牙正在这个复制的地球上进行战斗！这也说明了α战队的另外一个分队已经先于他们抵达了这里。实际上，在和大空魔龙以及MACROSS 7分散之后，大天使号等战舰抵达了一个叫作卡拉尔的行星，并在这里和巴夫·克兰的部队发生了激战。在随后的旅程中，索罗飞船的女科学家雪莉尔企图用婴儿来激发伊汀之力。这一举动触怒了流龙马。在一瞬间，流龙马见到了永存于盖塔射线中的巴武藏，令真盖塔释放出了真正的力量。在击退了巴夫·克兰的追兵后，众人成功抵达了这个复制地球，并遇到了在真正的地球上已经死去的GGG科学家帕皮昂。然而，索尔11游星主在这个复制地球的大气中散布了一种可以令人类精神放松的化学物质。这下α战队中大部分成员都失去了战意，而不受化学物质影响的勇者机器人们也被GGG的成员关闭了人工智能回路。最后，能行动的人只剩下了帕皮昂、狮子王凯和露妮·狮子王。帕皮昂开始研究抵抗化学物质的药剂，而露妮则受到了索尔11游星主的攻击。狮子王凯感应到了索尔11游星主中帕鲁帕雷帕的呼唤，独自一人前去与敌人进行战斗。

当大空魔龙和MACROSS 7抵达我王战牙和索尔11游星主激战的地方时，他们正好目睹了狮子王凯与帕鲁帕雷帕互相用最强必杀技对轰的情景。这一次过招令双方都受到了重创。随后，绿之星的领导者、天海护真正的父亲该隐突然出现在了狮子王凯的面前。然而，这一次他不是来赐予狮子王凯以新的力量的。相反，他正是索尔11游星主之一。受到这个事实刺激的狮子王凯的精神支柱——勇气在这一瞬间崩溃了，最强的勇者王也在这一瞬间彻底被帕鲁帕雷帕击败了！索尔11游星主在击败了勇者王后就迅速撤离了战场。而此时，大气中散步的化学物质也开始对大空魔龙以及MACROSS 7上的众人产生作用了。在帕皮昂的联络下，众人来到了北美地区的GGG宇宙中心。在这里，帕皮昂利用自己研制的药剂以及热气巴萨拉的歌声开始治疗α战队战意涣散的状态。但是，巴夫·克兰军和星间连合的部队却在此时突破了复制地球周围的时空间不安定区域，来到了复制地球的卫星轨道。而楠叶也发现了通过隐藏在α战队的战舰上来到复制地球的阿尔玛纳以及她的侍从露莉雅。

当星间连合和巴夫·克兰降落到复制地球时，α战队的队员们也重新恢复了战斗的意志。但是长时间的化学物质影响却使得他们的身体状况并不是太好。众人决定由巴夫·克兰指挥官哈鲁鲁的妹妹卡拉拉向对方进行停战的交涉。毕竟无论对于那个势力而言，当前消灭索尔11游星主并阻止宇宙收缩现象才应该是最重要的问题。然而执着于消灭索罗飞船和伊汀王的哈鲁鲁却并不是这么想的。她和星间连合的指挥官一样，决定先消灭α战队和对方再依靠自己的力量去解决宇宙收缩现象。正在三方混战时，





从卫星轨道上传来了超长距离的大威力炮击，瞬间毁灭了降落到地面的星间连合以及巴夫·克兰的大部分部队。原来索尔11游星主的三重连太阳系再生行动已经进入了最终阶段，如果不能尽快阻止他们，这个银河就会被彻底毁灭了！当α战队飞出大气层时，等待他们的是以复制的轨道基地为据点的索尔11游星主，以及他们制造出来的大量复制机动部队。打倒一批又出一批，游星主的复制军团仿佛无限一般涌向α战队。当中更出现了被帕鲁帕雷帕使用化学迷心锁控制了身体行动能力的狮子王凯和勇者王以及其他勇者机器人的身影！受到控制的狮子王凯甚至打算用勇者王最强的必杀技毁天灭地黄金槌去攻击MACROSS 7！最后关头，复制的勇者机器人们依靠勇气的力量突破了游星主对于他们AI的修改，要舍身挡下勇者王的一击。而变成黄金槌的复制黄金玛克也拒绝使用必杀技，在最后一刻进行了自爆。这一次爆炸摧毁了大部分复制机动军团以及复制的轨道基地，但是处于爆炸中心的复制勇者机器人们也因此献出了生命。

为了掩护α战队撤退，复活的J方舟留在了卫星轨道以阻止游星主的追击。但是，仅凭J方舟的力量根本无法对抗源源不断的复制机动部队。索尔11游星主之一的红之星领导者亚伯更强行中止了J方舟的核心能源J宝石的输出，令J方舟失去了战斗力。就在一切似乎都要结束的时候，狮子王凯依靠勇气的力量突破了化学迷心锁的控制，并与得到了G水晶之力的新生伽莱昂融合，成为了真正完成形态的勇者王——元祖我王凯牙。随后，α战队带着重新启动的勇者机器人们也来到了战场。这是关乎银河命运的一战，每个人都赌上了自己最大的力量。在战斗中，J的J宝石和露妮的G之石发生了共鸣，互相呼应并提升了力量。J方舟变形成了杰达王，并以自己的身体化作最强武器，击坠了游星主的母舰并救回了被敌人捉住的戒道。而与此同时，帕鲁帕雷帕也彻底败在了完成勇者王的武力之下。但是物质再生机器发出的光芒却令被打败的敌人在瞬间就完全恢复了过来，并且复制出了大量同样的敌人。只要不能破坏掉物质再生机器，α战队就不能彻底消灭游星主！而此时残余的星间连合以及巴夫·克兰军也加入了战团。及时赶到的海奈尔和里希特尔部队阻止了星间连合军对α战队的进攻，而巴夫·克兰军则同时对游星主和α战队展开了攻击。趁着战局混乱的时候，战场之外的GGG成员成功计算出了物质再生机器的正确坐标。于是索罗飞船带着勇者王以及少数机动部队以短距离DS航行突入了再生机器的核心。在这里，战士们突破了复制军团的防卫线，来到了再生机器的最中心处。完成勇者王利用由GGG3大飞船组成的超大型毁天灭地槌一举消灭了再生机器以及所有的复制军团。

钢铁的战神

虽然成功消灭了索尔11游星主并解决了宇宙收缩的问题，但是复制地球所在的这个次元宇宙却很快就会消失在这个闭锁空间中。α战队用全部能量制造了一个通向时空门的ES窗口，并利用这个直径1米、仅能维持两秒钟的ES窗口将天海护和戒道送回了地球。就在大家送走天海护和戒道时，哈扎尔率领的监察军却利用时空门进入了闭锁空间。在这背水一战中，楠叶以及隆圣对孙光龙以及哈扎尔的愤怒之情爆发了出来。与此相对，真·龙王机因为对四神之超机人的愤怒而暴走，而哈扎尔本人也显示出了他作为强念者所拥有的强大力量。真·龙虎王受到了致命的攻击，而隆圣所驾驶的R-BLADE也根本无法与哈扎尔的座机相抗衡。危急关头，新生SRX小队的雷蒂斯和古林舞利用SRX的完成型班普莱奥斯的次元斩打破了闭锁空间，救出了众人。隆圣也因此换乘上了这台天下无敌的超级机器人。楠叶用尽最后的念力引出了隆圣体内沉睡的强念之力，而真·龙虎王却因此失去了战斗力。正在孙光龙打算破坏无法行动的真·龙虎王的时候，曾伽和雷切尔也赶到了战场。在曾伽的呵斥下，一直处于昏迷状态的布里特再度感应到了楠叶的危机。在虎王机之魂的作用下，布里特终于恢复了意志。而真·虎龙王也再度觉醒。四神招魂的真·龙虎王和真·虎龙王一举击中了真·龙王机的弱点——喉部的逆鳞。和之前一样，孙光龙再度选择了逃离，将最后的战斗留给了哈扎尔。面对同样觉醒了强念者之力的隆圣以及整个α战队的勇者，即时是哈扎尔也不免一番苦战。即使他再怎么鼓催自己的强念之力，最终还是不免败在α战队的手下。这时，哈扎尔的副官艾斯终于露出了他的真面目——原来他和哈扎尔一样，都是巴尔玛帝国宰相希瓦制造的人工强念者，目的就是最终对抗帝国的灵帝鲁阿夫。在用念力破坏了哈扎尔的精神之后，艾斯带领部队离开了。临走前，他留下了重要的消息：古林彩并没有死，而正被希瓦宰相当作人体样本在进行研究。而与艾斯一起行动的艾奇拉司祭长也留下了神秘的提示，说α战队正是将银河引向终末的力量。

就在众人欢庆脱离了闭锁空间以及新战力的加入时，此前一直在闭锁空间外待机的CITY 7被原始恶魔带往巴洛塔星系的坏消息传到了α战队。同时，考虑到地球上追击伊露依的星间连合以及地底帝国联军、蓝波斯菊和扎夫特之间的持久战，还有被波亚赞皇帝捉住的和平解放机构成员，α战队决定分成4个分队分别行动。楠叶和魔神队、盖塔队、兽战机队一起，搭乘大空魔龙前往地球对付地底帝国以及无限帝国，同时负责营救伊露依；而大天使号和拉·凯拉姆则会和MS部队以及EVA小队一起阻止蓝波斯菊和扎夫特之间的局势进一步恶化；万丈等人将会协助MACROSS 7以及女武神部队前往巴洛塔星系解救CITY 7以及其他被原始恶魔捉走的人类 以两大电磁侠为首，勇者机器人部队以及电脑战机3人众将跟随索罗飞船前往波亚赞本星去解救刚健太郎博士等人。依靠班普莱奥斯的次元斩，α战队分别朝着不同的目的地前进了。

地球上，伊露依在将次元斩的使用方法传授给古林舞之后就被地底帝国的弗萝拉将军抓住了。但是龙魔帝王却拒绝将伊露依交给代表无限帝国的夏皮洛，于是两大势力间的联盟轻易崩溃了。就在两方准备于日本阿苏山地下的大空洞展开战斗的时候，楠叶等人顺利回到了地球。原本将目的地定在科学要塞研究所的众人却被神秘的力量引导到了地底帝国和无限帝国的战场。惊讶于α战队能够成功控制时空门的夏皮洛立刻带领无限帝国的部队撤退了。正在α战队和地底帝国交战之时，邪魔大王国女王卑弥呼的亡灵附着在机器兽的身上复活了。她的亡灵对α战队和龙魔帝王有着极大的憎恶之意，打算将两方都消灭干净。但是她所面对的是α战队，因此决无胜利的可能性。当钢铁吉克用金刚飞天钻击穿机械兽的身体时，卑弥呼的亡灵就真的如同亡灵一样灰飞烟灭了。然而，随后正式展现出实力的龙魔帝王却令α战队不得不做出暂时后退的选择。刚一回到地球还没有进行充分补给的他们是无法连续应对两次连续的战斗的！而下一战的地点就是科学要塞研究所。

当α战队在科学要塞研究所进行了紧急补给之后，龙魔大帝也亲自率领着地底帝国的大军发起了进攻。为了达成消灭α战队的目的，投靠龙魔帝王的地狱大元帅又一次耍起了卑劣的手段。这一次他利用了弗萝拉将军，在她所搭乘的战舰八岐大蛇中安放了炸药和远距离操纵装置，企图用八岐大蛇来炸毁科学要塞研究所。认清了龙魔帝王真面目的弗萝拉选择了牺牲自己。而龙魔帝王和地狱大元帅则趁此时对钢铁吉克发动了偷袭，前去援护吉克的魔神皇帝和大魔神因此受到了重创。在这危急的时刻，兜剑造博士和司马迁太郎博士启动了科学要塞研究所的管制塔分离机关，以管制塔作为武器撞向了敌人，阻止了敌人对两大魔神的进攻。随后，弓教授向魔神皇帝发射出了调整中的皇帝飞翼，令魔神皇帝觉醒了真正的力量，一举击败了地狱大元帅。地狱大元帅仓皇地逃回了地底大空洞，在那里还有着他所谓的最后的王牌——伊露依。而剩下的龙魔帝王也在α战队的协力攻击下被彻底击败了。追击地狱大元帅来到地底空洞的α战队发现，这里已经被无限帝国的部队彻底破坏了。众人从重伤的地狱大元帅那里得知，无限帝国趁着地底帝国与α战队决战之际偷袭了这里，夺走了关押在牢房里的伊露依。临死之前，地狱大元帅把夏皮洛的总司令部的所在地告诉了α战队。

当楠叶等人赶到夏皮洛的所在地时，无限帝国的将军们已经舍弃了他独自离开了太阳系。孤军作战的夏皮洛很快就败给了α战队，而他本人也被无限帝王安插在身边的露娜杀死。之后，露娜则带着伊露依返回了无限帝国本国。另一方面，回到地球圈的大天使号和拉·凯拉姆分队在经历了与使徒的战斗以及对扎夫特的作战后，和大空魔龙分队在伊卡洛斯基地合流了。原来扎夫特方面原本主张和平的西格尔·克莱恩前议长遭到了暗杀，主战派的帕特里克·扎拉成为了调整者方面的最高领导人。而连邦军方面则派出了新型的高达，以及由原大天使号副舰长巴吉露露所指挥的大天使号级2号舰——主天使号，负责对扎夫特以及α战队的作战。为了夺回伊露依，同时也为了避开蓝波斯菊的耳目，地球方面的两支α战队分队决定共同前往无限帝国本国。SRX小队的薇莱塔队长

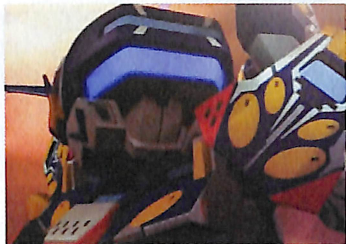


提出了大胆的作战方案：利用伊露依对时空门的影响力，一下子跳跃到无限帝国所在的次元宇宙。

薇莱塔的计划很成功，α战队一举突入了无限帝国的大本营。他们在这里看到了一个充满了无数怨灵的世界，而这些怨灵正是无限帝王的力量之源。他甚至召唤出了恐龙帝国的帝王高尔、迈锡尼帝国的暗黑帝王等过去被α战队打败的大恶人。面对这些复活的强大敌人，面对这集合了无数怨灵的无限帝王，α战队的勇者们并没有退却之意。以兽战机队的众人为核心，他们感受到了众多为了正义以及地球而献身的人们的意志。正的灵力与负的灵力相互冲击，最后取得胜利的是正义的一方。当众人从无限帝国所在的次元返回到正常的宇宙时，等待他们的是在伊露依引导下前来接应他们的α战队宇宙分队。

就在地球一方分队奋战的同时，宇宙方面的情况也发生了很大的变化。前去营救 CITY 7 的 MACROSS 7 分队一度被原始恶魔俘虏，虽然最后他们在早濑未沙舰长的帮助下成功逃了出来，但是营救任务却宣告失败了。前往波亚赞星球的索罗飞船分队最终成功解放了波亚赞星，打败了波亚赞的皇帝以及与其同盟的坎贝尔星女帝。但是这次胜利的代价却是里希特尔和海奈尔等人的牺牲。在返回地球的途中，他们再次受到了巴夫·克兰的大军追击。不停逃避的最后，伊汀之力觉醒，一个星球轻易地被伊汀王的能量之剑摧毁。而伊汀王的 B 号机机师、一心探索伊汀之力秘密的巴夫·克兰人基燕也在这次战斗中失去了性命。这两支小分队在返回地球的时候感应到了伊露依的指引，发现了在与无限帝国决战之后漂浮在宇宙空间中的地球分队。

再度集结在一起的α战队对下一步作战进行了讨论，一致决定再度前往原始恶魔所在的巴洛塔星系M4星球，以救出被困在原始恶魔的灵魂农场中的人们。MACROSS 7 的千叶博士也在此时研究出了对付原始恶魔的新型装备。但是这次作战的核心人物热气巴萨拉却在 M4 星球大气层外的前哨战中被西薇尔吸走了生命，从而陷入了昏死状态。米莱奴决定代替巴萨拉执行这次作战计划，但



是由于她的歌声能量还不够高，所以无法令新型装备产生预期的效果。而原始恶魔的领导者盖佩尼奇甚至因此进入了暴走状态，要利用灵魂黑洞吸走银河中所有智能生命体的生命力。在这最后的时刻，战场上响起了林明美的歌声。每个α战队的战士都因此获得了无比的鼓舞。而沉睡中的热气巴萨拉也在林明美歌声的呼唤下苏醒了过来。重新返回战场并高声歌唱的巴萨拉再一次为众人带来了勇气。然而，盖佩尼奇的力量也十分强大，即使是林明美和巴萨拉的歌声也无法完全阻止她。关键时候，一度被盖佩尼奇封印的西薇尔也出现了，并加入了巴萨拉等人的演唱行列中。这一次，歌声的力量终于超越了盖佩尼奇的灵魂黑洞之力，让她感受到了生命力再生的美妙之处。同样获得了自我再生生命力的原始恶魔解放了灵魂农场的人们，也放弃了继续吸取生命力的行为。对他们来说，歌声就是灵魂的乐园。通过美妙的歌声，他们可以找到无限的灵魂。

进入决战的倒计时

就在原始恶魔问题完美解决之时，从无限帝国之战后就陷入了昏睡状态的伊露依终于苏醒了。这一次，她将众人引向了巴尔玛帝国的本星。伊露依的体内同时存在着她本人以及钢伊甸的意识。钢伊甸本是地球人的祖先制造出来的行星防卫系统，目的就是为了让地球从大灾变下幸存下来。由于本体和巴拉尔之园在封印战争最后被α战队所破坏，所以钢伊甸已经无法再次依靠强大的结界将地球封印起来了。于是钢伊甸选中了α战队作为地球的守护者。通过封印战争，钢伊甸对人类勇气的力量有了新的认识，也相信α战队一定能够达成守卫地球的目的。但是由于本体被破坏时钢伊甸的一部分记忆数据也损坏了，所以伊露依现在对于钢伊甸的开发过程以及大灾变的真相并不了解。于是伊露依提出了前往巴尔玛本星与巴尔玛的钢伊甸进行数据对比的计划。但是，很显然巴尔玛帝国的人绝对不会轻易让他们实现自己的计划。

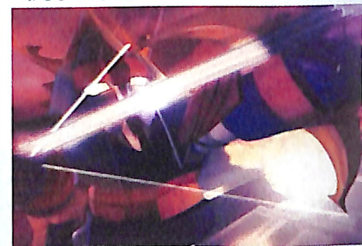


为此，α战队决定占领巴尔玛帝国一侧的时空门，以便打通连接地球和巴尔玛之间的通路。在这次行动中，α战队遇到了监察军的第1舰队，以及巴兰·多邦和艾奇拉。第1舰队的指挥官艾佩索甚至接到了希瓦宰相的命令，将守卫巴尔玛本星的12白色守护卫星中的1个调动到了时空门作为守卫力量。在火星就已经败在α战队手下的第1舰队虽然有白星的帮助，但是依然无法取得最后的胜利。而巴兰和艾奇拉在这一战中也出现了奇怪的动向。尽管如此，最终α战队还是取得了时空门的控制权。

为了向田代提督报告宇宙方面的动向，也为了尽快解决蓝波斯菊和扎夫特之间的争端，大天使号、永恒号以及拉·凯拉姆搭载着α战队的主力部队先行通过时空门返回了太阳系。此时的地球圈，一个重大的转变发生了。扎夫特的高层人士克鲁泽将中子干扰消除器的设计图交给了蓝波斯菊的盟主，蓝波斯菊因此重新获得了使用核武器的能力。于是，在蓝波斯菊的推动下，连邦军决定再次对扎夫特进行核打击。得知了这一消息的α战队决定立刻赶往扎夫特最后的防线宇宙要塞雅金·杜维去阻止这场人类有史以来最惨烈的战役。在众人的努力下，连邦军的核弹被成功地拦截了下来。但是扎夫特方面却启动了最终兵器创世炮，一举摧毁了三轮防人率领的连邦军后援部队。为了阻止创世炮的再度发射和蓝波斯菊的暴走，α战队决定兵分两路行动。而此时幕后黑手克鲁泽也亲自驾驶着扎夫特的最新型 MS 神意高达来到了战场之上。经过激烈的战斗后，α战队总算成功地完成了任务。这场战役虽然牺牲了很多人，不过扎夫特的帕特里克·扎拉、蓝波斯菊的盟主以及幕后黑手克鲁泽等发动战争的核心人物悉数战死，更换了新的领导班子的连邦军和扎夫特的高层决定开始正式的和平谈判进程。在地球最高评议会的努力下，流放α战队的决定也正式撤销了。

地球圈的战争暂时告一段落了，但是另外一个危机却在此时发生了！碇元度和魂之座的老人们并没有放弃人类补完计划，于是使徒和量产型的EVA再次出现在了碇真嗣等人的面前。碇元度企图令亚当和莉莉丝实现禁断的融合，而魂之座则要用EVA系列完成第三次冲击的仪式。虽然这两者的目的都是通过人类补完来避过大灾变，但是他们却选择了不同的方式。而这两方的计划都落空了。绫波丽拒绝了碇元度的要求，而α战队则成功阻止了第三次冲击的仪式，并用歌声唤回了碇真嗣真正的自我。

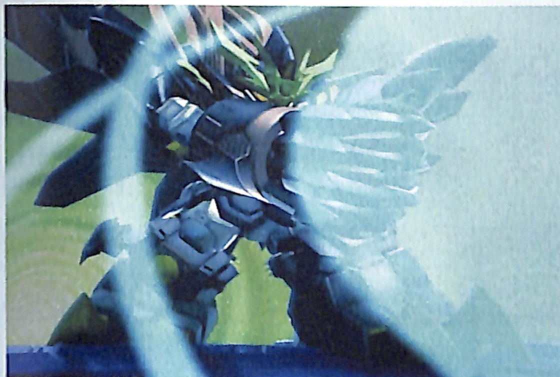
解决了使徒的问题后，现在最大的问题就只剩下前往银河中心执行卡尔奈德斯计划的神一号作战了。这个作战是要利用高度压缩包含有THE POWER的木星后形成的黑洞爆弹破坏掉位于银河中心的宇宙怪兽巢穴。为了完成这个艰巨的任务，人类历史上最大规模的远征军即将通过时空门向银河中心进发。这支超大规模舰队被命名为“银河突入舰队”。而α战队则接到了另外一个任务：前往巴尔玛帝国本星与巴尔玛的钢伊甸进行接触，以获取更多关于大灾变和大宇宙意志的情报，希望能够找到更加有效的大灾变回避方法。就在α战队即将出发之际，突然有大量巴夫·克兰部队以及宇宙怪兽通过时空门来到了太阳系，仿佛这是大宇宙的意志在阻止众人的行动一般。而巴尔玛的 GOLA GOLEM 队更偷袭了艾尔特林，夺走了伊露依。糟糕的事情还不止这些，大灾变的另一个表现形式——陨石雨突然通过超空间出现，让时空门附近的战况变得更加混乱了。为了不让地球卷入这场极度混乱的战斗，隆圣决定利用班普莱奥斯的力量将时空门封印起来。这种做法的后果是会令太阳系周围的时空间产生极度扭曲的结界，割断一切超空间的航行术，那也意味着众人将无法再度返回地球。不过事情到了这个地步，众人已经没有别的选择了。紧急突入时空门的α战队突破了亚空间内密密麻麻的宇宙怪兽群，飞向了巴尔玛帝国……



银河最后的战钟

在时空门那一边等待α战队的是两支全副武装的监察军舰队以及更多的白星。在战斗中，隆圣和古林舞感应到了古林彩的念力。于是他们决定潜入白星探寻彩的踪迹。但是，在那里他们只找到了一个不成人形的试验品。受到刺激的古林舞陷入了暴走的状态，班普莱奥斯也因此失去了控制。关键时候，真正的古林彩出现了。原来这一切都是艾奇拉的诡计。同时，古林彩还带回了她从希瓦那里夺回的特洛尼姆合金，令班普莱奥斯恢复了真正的力量！α战队很快就取得了胜利。然而，此时灵帝鲁阿夫却突然亲自出现展开了与众人的交涉，并亲口应允了众人降落至巴尔玛本星的要求。

然而灵帝的真正目的却不是和地球方达成什么和平协议，他所追求的是彻底击败α战队这地球圈最强的战斗集团。灵帝其实和伊露依一样，是巴尔玛的钢伊甸的神子，同样是强念者。而地球和巴尔玛的钢伊甸其实都是由地球人的祖



先——比原始文明更早的第一始祖民族制造的。而现在众人所谓的大宇宙意志正是第一始祖民族的意志集合体，伊汀也是这种集合体的一种。后来的原始文明虽然荣极一时，但是他们的丑恶一面却令大宇宙意志极度失望，于是引起了宇宙怪兽和陨石雨等大灾变。作为培育新人种的守护系统，两个钢伊甸在大灾变之后穿越银河来到了巴尔玛星球，在这里创造了巴尔玛帝国。几千年后，纳希姆·钢伊甸——也就是众人所熟知的伊露依·钢伊甸决定返回地球。为了有朝一日地球和巴尔玛星能够再度相会，人们利用第一始祖民族留下来的时空门系统制造了一个超空间通路。但是纳希姆·钢伊甸却没有利用时空门，而是直接用普通的航行手段返回了地球。在她的旅行途中，银河中留下了很多关于古代文明的记录。然而，现在鲁阿夫心中所考虑的并不是和同为史前文明后人的地球达成和平共处，而是与来自地球的α战队进行决战，以决定谁才能够在大灾变中生存下去！而对他来说，巴尔玛帝国人民的生命也并不重要，因为只要有钢伊甸系统，他就能够作为神而创造出全新的种族。

鲁阿夫召唤出了巴尔玛的创世神兹菲尔德，也就是盖贝尔·钢伊甸。虽然盖贝尔·钢伊甸的力量十分强大，甚至超过了封印战争时的伊露依·钢伊甸，但是α战队背负着的是整个人类以及整个银河的希望。在艰苦的作战之后，钢伊甸终于被击败了。在战斗中消耗了大量念力的鲁阿夫逃往了地下圣堂兹菲尔德之间，却被等在那里的宰相希瓦所杀。追踪而至的α战队在这里发现了真相：原来鲁阿夫并不是真正的创世神，他只是钢伊甸选中的代言人而已。为了达成一己的私欲，鲁阿夫强行发动了对整个银河的战争，不断强化巴尔玛帝国的战斗力。虽然鲁阿夫死去了，但是α战队还必须面对宰相希瓦和GOLA GOLEM队。宰相希瓦早就识破了鲁阿夫的真身，并对打败鲁阿夫进行了长时间的计划。将α战队引向银河、最终打败鲁阿夫，这一切都是希瓦在暗中安排的。如今，他打算利用夺走的伊露依再度召唤出钢伊甸系统，令巴尔玛帝国重新获得银河的霸权！他惟一误算的就是孙光龙在最后背叛了他，从他那里夺走了SRX用的特洛尼姆合金以及古林彩，并把他们送还到了α战队的手中。他利用尤泽斯·哥图奥遗留下来的数据控制住了伊露依，将纳希姆的神子当作了盖贝尔·钢伊甸的中核。当然，这是希瓦的垂死挣扎，盖贝尔·钢伊甸再一次败在了α战队的手下。随后，接连不断的陨石雨出现在了巴尔玛星球。在众人利用DS航行法撤离巴尔玛星后，这颗地球的兄弟星永远地消失在了宇宙之中……



巴尔玛帝国势力的毁灭并不代表战斗的结束，等待α战队的还有遍布银河的巴夫·克兰部队以及无数的宇宙怪兽。而如果他们不能够令卡尔奈德斯作战成功实施，这个宇宙就会迎来最后的大灾变，然后彻底毁灭。为此，α战队不得不再度分成两个分队，以索罗飞船和伊汀王为核心的分队将会尽力吸引住巴夫·克兰的注意力，让他们放松对BM Ⅲ的注意力；而以钢巴斯塔为核心的另外一个分队将与护送BM Ⅲ的舰队合流，以确保这个人类最后的希望不会在卡尔奈德斯作战最后成功前就被宇宙怪兽所破坏。

当钢巴斯塔分队赶到BM Ⅲ那里时，负责守卫BM Ⅲ和旗舰艾尔特林的舰队已经在宇宙怪兽的攻击下全军覆没了。于是田代提督命令α战队亲自作为护卫舰队将BM Ⅲ送至银河的最深处。另一方面，企图吸引巴夫·克兰军注意力的伊汀分队反而落入了敌人的圈套，被引到了彗星的轨道上。与敌人主力部队激战的最后，雪莉尔企图利用婴儿来引发伊汀之力，但是她自己却在战斗中落入了无尽的宇宙之中。眼看众人就要被彗星吞噬的时候，伊汀之力觉醒，将众人传送到了安全的地带。经过这一次行动，巴夫·克兰的总指挥官阵亡了，而巴夫·克兰本星被陨石毁灭的事实也传到了每一个巴夫·克兰人的耳中，因此他们也丧失了继续和人类部队继续作战的意志。现在，卡尔奈德斯计划终于进入了最终阶段。田代提督下达了最后的命令：神一号作战开始！

在银河的中心，无数的宇宙怪兽对BM Ⅲ发起了进攻。它们已经认识到了BM Ⅲ的危险性，决定将其毁灭。在最后关头挺身而出保护BM Ⅲ的，自然还是我们的α战队。面对铺天盖地袭来的各色宇宙怪兽，战士们使出了浑身解数。而坎贝尔星的大军、原始恶魔、巴夫·克兰残余部队也纷纷加入了抵挡宇宙怪兽的阵营。最后，连一直以来都在令人类相互厮杀的伊汀之力也承认了人类的勇气，选择了让他们生存下去的方向。然而，最后关头BM Ⅲ的引爆装置却没能完全启动。高屋典子和天野霞做出了一个决定：利用钢巴斯塔内藏的大型缩退炉代替没能启动的引爆装置，最终触发BM Ⅲ内部的黑洞爆弹。而莱汀、真盖塔和完成勇者王也跟随钢巴斯塔来到了BM Ⅲ的中心部位，一起为钢巴斯塔输入能量，以确保黑洞爆弹的成功启动……

在众人的努力下，神一号作战成功了！银河中心直径一万光年的空间被黑洞吞噬，宇宙怪兽彻底被消灭，袭击各星球的陨石雨也停止了。但是，当众人从爆炸中心通过超空间航法脱离时，由于时空扭曲的关系，众人来到了神一号



作战成功12000年后的地球！虽然这个事实让所有α战队的成员都感到无比震惊，但是看到地球在12000年后依然存在的他们并没有气馁。他们决定在这个遥远的未来生活下去，直到找到返回过去的方法。但是，战斗并没有就此结束。一个充满着邪恶气息的黑色卵形物体突然出现在了众人的面前。从这个卵形物中走出来的，竟然是真正的灵帝——凯萨尔·艾菲斯！原来自称灵帝的鲁阿夫只不过是凯萨尔·艾菲斯的代言人，他和楠叶等人一样，都是拥有强念者能力的普通人。而凯萨尔·艾菲斯的真正身分竟然是巴尔玛的奥古斯都、也就是最初的强念者、巴尔玛的创世神兹菲尔德以及盖贝尔·钢伊甸的灵魂。α战队在巴尔玛本星打败的不过是失去了真正灵魂的盖贝尔·钢伊甸而已。500年前，凯萨尔·艾菲斯自动离开了钢伊甸，利用鲁阿夫作为灵帝权利的代行者，而他自己则重新制造了一个黑色的魔王作为躯壳。这都是因为他获得了能够与大宇宙意志也就是所谓命运对抗的力量，那就是在宇宙中死去的人们的邪恶意念。

为了从大宇宙意志和无限力那里夺走命运之力，凯萨斯·艾菲斯追踪α战队来到了12000年后的世界。只要他将无限力所认同的α战队彻底消灭，他就能够彻底征服无限力，让自己成为能够随意控制全宇宙因果律的存在，也就是所谓真的神或真的恶魔。而他还要消灭宇宙中的所有生命，并将他们的灵魂统统纳入自己的统治之下。凯萨尔·艾菲斯的力量是无法用语言来形容的，他甚至能够凭空造出盖贝尔·钢伊甸，连真·龙王机也选择了屈服于凯萨尔·艾菲斯的力量之下。就在众人觉得无法与之对抗的时候，神奇的事情发生了。地球上突然传来了林明美从12000年前留给α战队的口信，而那正是巴萨拉交给林明美的未完成曲。同时，12000年后地球上人们的应援之声也传入了α战队的耳中。随后，依靠THE POWER的力量永远存在的灵魂们出现在了众人的面前，鼓励着每一个想要守卫这个世界的战士们。在热气巴萨拉的带动下，所有人都高唱起这首热血的《战钟》！勇气的力量再度充满了战士们的体内。正义之心产生了奇迹，流向凯萨尔·艾菲斯体内的邪恶之意中断了，因此他失去了无限再生的力量。此时，伊露依，也就是纳希姆·钢伊甸也在众人的歌声引导下穿越时空来到了这里，并依靠无限力重新获得了躯体。从先史文明灭亡到现在，纳希姆和盖贝尔总算会面了。但是等待他们的却是银河最后的决战。不过，在充满勇气的众人面前，即使是恶灵之王凯萨尔·艾菲斯也只有败北一条道路可走……

无尽的明天

凯萨尔·艾菲斯终于被击败了。然而此时伊汀王却不受控制地自己行动了起来。它将科斯莫等驾驶员排除出了自己的体内，同时对着α战队发射出了无尽的能量之剑……当α战队能够重新确认自己的存在时，他们发现自己已经被伊汀王传送回到了12000年前他们自己的时代！伊露依告诉大家，能够返回这个时代都是因为这里有着无数关爱α战队的人在呼唤着他们。她还说，无限力也由此陷入了长眠之中。随后，完成了使命的四神招魂超机人也分散为了4个不同的灵魂，他们将再度沉睡在蚩尤家内。而α战队在这之后也宣告解散，众人纷纷返回了自己的生活中。对于大家来说，虽然战争结束了，但是这也意味着新时代的开始：人类将展开更大规模的星际间交流。虽然不同文明之间的纷争是不可避免的，但是如果能够超越文明的障碍，人类就会朝着更好的方向发展下去。宇宙是无限广阔的，所以，人类的未来也是没有尽头的！即使没有无限力，人们也会依靠自己的努力让这个宇宙最终迎来大同的那一天……

全文完

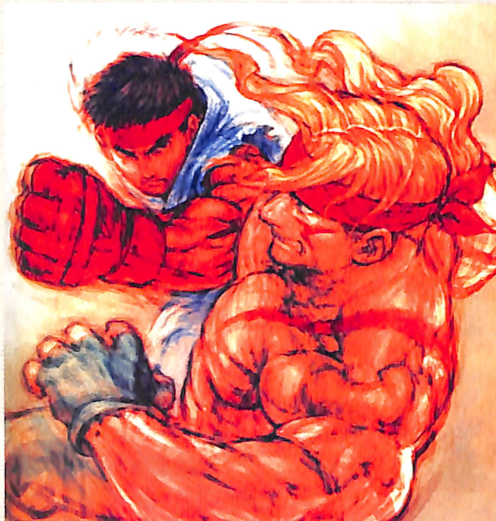
幻影斗技 撼天之道——论格斗游戏中的真实武学(海外篇)

文 绯寒　协力 国际空手道联盟·极真会 北京分部



第三回 石破天惊——论空手道





何谓"格斗"？

也许你在词典中可以看到对其确切的翻译应该为"赤手空拳而猛烈的搏击"！而格斗与其他器械搏击项目最大的区别就在于修炼者的战斗方式，是完全凭借其自身肢体修炼而并非手中的武器！可以说，格斗绝对称得上是人类最原始，也是最本能的求生技术之一！

但你若翻开任何一本有关于武学知识的词典，你会惊奇地发现一个单词，它的定义与格斗非常相近！同样是不依靠任何身体之外的武器，而将身体的潜能推至极限，将自身的拳、腿、膝、肘等各个关节化为强力的打击手段，以最直接，也是最有效的方式来击败威胁你的敌人——它源自中国、发展于日本，在日语中，它的读音是"Karate"；在中文中，我们将其译为"空手道"！

提起空手道，相信各位格斗玩家都会觉得既熟悉又陌生！作为一种日式武道，它已经被太多的游戏、动漫以及各种影视作品所采用，并与剑道、茶道等一起被现代人视为日本文化的代表。但是，真正的空手道到底是怎样的，相信在现实生活中能接触到它的人并不多，所以这种格斗技术一般在玩家的概念里还只局限于游戏与动漫当中……

说到游戏中的空手道，大多数玩家会非常轻易地想起很多格斗流派为空手道的游戏角色。毕竟，作为一种日式文化的代表，也作为著名的格斗流派，空手道早就已成为众多格斗游戏中不可缺少的武术！但是，笔者印象中最早与空手道有关的游戏却是一款清版ACT，可能一些年纪较小的玩家并未接触过此作，但是当年从FC时代走过的人应该对它还有些印象！它就是当年在FC主机上所发售过的空手道游戏——《KARATEKA》(空手道)！

比起最早在FC上火爆异常的《魂斗罗》与《超级马里奥》等经典游戏，《KARATEKA》的知名度实在不高，可能有人甚至没听说过这个游戏的名字！的确，虽然当时的游戏画面质量还不能称其为华丽，但是《魂斗罗》那绚烂的枪战效果与《超级马里奥》如鬼神般的跳跃技巧依然紧紧地抓住了所有上世纪80年代玩家的心！在那个没有片头动画没有华丽CG没有游戏主题歌的年代，我们只知道，能得到漫天霰弹就是酷的体现、吃到奖命蘑菇便是达人的象征！但与其形成鲜明对比的是，《KARATEKA》中只有可怜的主角一人，没有过多的动作与连续技，只有简单的直拳与上中下三段踢技，而你所面对的敌人也只是依次上前进行单挑，游戏中甚至没有跳跃……一切的一切，都让当时追求爽快度的我们无法接受，也就使得这款游戏在玩家心中并没有留下多少印象……

不过，当你将目光转至现在，然后重新去审视它时，你会发现这款游戏并不是完全一无是处！虽然它不靠花哨的连续技噱头(虽然这也是它的致命伤)，但所体现的格斗感觉比较真实，另外，游戏中角色的动作帧数非常到位，使得整体给人的感觉十分流畅，毫无拖拉之感！不过，过高的难度和与当时格格不入的游戏性最终还是决定了它的命运(笔者至今为止还没将其通关……)即使现在来看，它只能勉强算得上是FC中的二流游戏。不过反而言之，最初的不一定是最好的，虽然《KARATEKA》并没有像其他经典游戏一样不朽，但是它作为空手道游戏的开路先锋，是绝对值得广大玩家去尊敬和怀念的……



▲早年的一些以空手道为题材的游戏。

如果说是《KARATEKA》开创了空手道游戏的先河，那么若论起真正将空手道带入游戏世界并让无数玩家为之疯狂的作品，那就要非Capcom的《街头霸王》莫属了！相信每一位曾经从那个懵懂年代走过来的街机玩家都可以见证这一经典游戏的不朽魅力！而其中Capcom也为"《街霸》系列"乃至整个游戏世界创造了一个永远的神话；那是代表了一个时代的传奇角色，热血格斗家——隆！

白色的空手道服、红色的头带、永不言败的精神和对格斗真谛的执着，这就是隆——一位醉心于武术并不断寻求自我突破的求道武者！对于他，相信大家已经再熟悉不过了！在下敢打赌，20世纪70到80年代出生的玩家们所认识的第一个格斗游戏角色，大概有95%以上都是这位白衣战士！这也难怪，自1987年的"《街霸》系列"首作起，隆就担当起了系列主角的重任，而随着"《街霸》系列"在国内的走红，也使得隆的形象逐渐被国内玩家所熟悉与喜爱！一时间，大街小巷里的小P孩们口中最多的口头禅不再是"汽车人，变形！"或是"赐予我力量吧，我是希曼！"而是变成了不解其意的"哈托根"和"嚎呦根"！就像现在痴迷于《KOF》的孩子们觉得自己可以单手发出大蛇薙一样，当时还年少的我们一直坚信着用双手可以推出一个奇怪的白色物体，并可以隔空将对手击飞二十几米让他鼻青脸肿满地找牙哭爹叫娘……

当然，在最初接触《街霸》之时，玩家们根本毫无技术可言，甚至从不使用跳跃来躲避攻击！什么攻击判定连续技更是闻所未闻！所以，当时首选角色的最大吸引力就在于可以随时放出飞行道具将对方慢慢折磨至死……而隆的波动拳恰恰满足了大家对这一手段的需求，于是隆便拥有了极高的使用率！

让人感到有些讽刺的是，等到有些玩家可以稍稍使用出一些波动拳之外的连续技之时，《降龙》出现了……那个时候的我们已经被升龙带出的N个波动所冲昏了头脑，而对隆的膜拜程度也到了极点……可以说，我们是从隆的身上

认识了什么是格斗游戏的。

时间在流逝，我们也在渐渐地了解游戏，了解了隆，也了解了他的空手道！原来他早已不只是一名游戏角色那么简单，也不再局限于“《街霸》系列”！《街霸》、《Capcom VS SNK》、《漫画英雄对街霸》、《Capcom Fighting Jam》……在游戏界中，隆的身影随处可见，也正是他，将格斗旋风带到了世界的每一个角落！虽然在后来的众多格斗游戏当中出现了许多流派为空手道的角色，但是在我们心里所牢牢铭记的，还是那身白色道服、那红色头带，还有……那并不存在的波动拳……

随着系列的新作不断，《街霸》的系统也开始发生了转变。从最初的真实格斗风格慢慢转化为卡通打击感！虽然的新角色在不断地增加，系统也越来越复杂，但是隆在玩家心中的地位依然没有改变！尽管在《街霸Ⅲ》中，Capcom官方重新塑造了ALEX来代替隆，但是ALEX的出现本身就是个如鸡肋般的悲哀，没有人会去在意一名新出道的摔角肌肉男，因为大家都明白，只有隆才是“《街霸》系列”永远的主角……

诚然，光用语言已经无法形容这位空手格斗家的经典形象，除了将整整一代人带入了格斗游戏之外，隆还让我们第一次认识到了一种古老的日本武术——空手道！

无论是游戏中还是游戏外，空手道都绝对是一种称得上强大的武术流派！虽然同样作为格斗术，但它有别于跆拳道与拳击！与前两者不同的是，空手道不是将腿法或者拳法的某一项技术发挥至极，而是将其相结合，使得攻击手段更加多元化，近战的膝、肘等技术更是完善了攻击范围！

以完美的搏击技术加上强大的杀伤力，在这种恐怖的格斗技巧面前，任何敌人都会不寒而栗——这种力量虽然不能使天崩地裂，但足以石破天惊！



一、空手道的起源



其实，盲目地将空手道视作为日本武术是一种误区，因为它虽然在日本被发扬光大，但是其本身并不是由日本人最早发明的，它真正的雏形其实是一种源自于中国的古代搏击术——“唐手”！

相传，明朝中期，著名爱国将领郑成功手下有一名中国武师，名叫陈元赟，此人精通武术，深得郑成功喜爱，遂随其左右南征北战，立下赫赫战功，因此被封为将军！而当时日本岛以南有一岛国，名为琉球，后陈元赟奉命到此驻守，并向当地百姓传授武艺以及枪棒术防身，深得民心。而当地百姓也时常奔走于中国内海与琉球之间，将在中国所学之武艺亦带回琉球进行融合，就形成了当地最原始的格斗术，由于此技源自中国古武术，所以当地人将其称之为“唐手”。而根据琉球的不同地域，唐手又被分成了三套基本势法——那霸手、首里手以及泊手。

明朝灭亡后，清朝接管了琉球，但因清政府的腐败无能，琉球最终于清末被日本占领，后改名为冲绳，而“唐手”也由此流传至日本本土，在日本慢慢发展分流，形成了最初的空手道雏形……

空手道的四大流派

自唐手传至日本本土后，经过日本武学家的刻苦钻研，将唐手与日本古武术相结合，从而创造了一种新生的日式武道——空手道！而空手道又因技术上的差异，在风格上亦不相同！因此，由唐手的三套基本势法的不同演化，空手道便出现了许多不同的流派。而其中最著名的，就要属以下四大流派——

Ⅰ松涛流

刚猛空手道的典范！创始人为现代空手道祖师——船越义珍。

船越义珍先生于1922年第一次将空手道技术由琉球带到日本本土，并创建了日本第一个空手道流派，因船越先生雅号“松涛”，所以松涛流由此得名。

松涛流空手道是现在世界上最大的空手道流派，其格斗风格硬朗，注重腿法，类似于中国北派少林拳法！除格斗技巧外，还包括26个规定型（套路）！值得一提的是，空手道之名也是由船越先生自“唐手”改变而来，另外船越先生还第一次将色带系统融入到空手道当中，因此称船越先生为空手道之父，的确名副其实！

P.S.松涛流空手道因其动作幅度大且简洁实用，所以深受欧美空手道爱好者的喜爱。（例如肯）

Ⅱ刚柔流

此乃刚猛劲力与柔和技巧合成之武学，创始人为宫城长顺。

宫城长顺，明治21年出生于琉球，14岁拜于那霸手名师东恩纳宽量门下，18岁远赴中国福建省学习中国武术，归国后将其与唐手相结合，并创立了刚柔流空手道！而刚柔流之名则来自于中国南少林拳白鹤门的流传秘书《武备志》！其中中拳八句中的一句“法刚柔吞吐身随时应变”正是刚柔流空手道风格的真实写照！

刚柔流空手道带有明显的中国南派武术之气，在修行时，除了对武技之外，还要注重气、息、体的锻炼。刚柔流共有13个规定型。

刚柔流在东南亚十分具有影响力，也是最早传入我国的空手道流派之一！

P.S.在下文中所介绍的实战空手道体系——极真会的创始人大山倍达，正是师从于刚柔流大师曹甯柱门下！

Ⅲ和道流

和道流空手道是四大流派中最具特色的空手道流派！创始人为大冢博纪。

大冢博纪出生于明治25年，6岁起学习柔道，后于大正9年前往松涛流祖师船越义珍的明正塾学习空手道及日本神道扬心流柔术。天资聪颖的大冢博纪在学习空手道的同时，巧妙地将柔道与空手道相融合，自创“唐手术乱取形”并从此一鸣惊人！

昭和8年5月，大冢博纪创建“和道流”，而其流派的名称即为将空手道与柔道合而为一之意！此流派受神道扬心流柔术影响很大，在基础空手道的打击技巧之上，还加入了“别”、“流”、“押”、“引”、“入身”、“转身”等柔术技巧，所以在实战中可以轻易打出自己流派的特色！

P.S.因和道流在套路上属松涛流一系，所以与松涛流极为相似！

Ⅳ系东流

迄今为止将传统空手道技术保存得最完整最完善的空手道流派！创始人为摩文仁贤和。

明治22年，摩文仁贤和出生于琉球首里市。少年时的他就显露出了武学方面的天赋！13岁时拜于“拳圣”——首里手大师系洲安恒先生门下学习首里手并得其真传，而系洲安恒先生临终之时，又将20岁的摩文仁贤和推荐给了另一位武术大师——那霸手宗师东恩纳宽量。因此，在将唐手传入日本的武术家当中，身兼首里手与那霸手的就只有摩文仁贤和一人而已！

昭和9年(1927年)，摩文仁贤和于日本大阪创立流派，为了纪念自己的两位恩师，其流派名称由两位师父名字的第一个字组成，称为“系东流”。

系东流空手道在传统技巧之上融合了首里手、那霸手以及古日本擒拿术，在此外更传授居合剑术和多田派的棒术及双节棍术，所以说，系东流空手道是四大流派中将技法融合性最高、也是保存最完整的空手道流派！

P.S.系东流空手道一共有47个规定型，是四大流派中规定型最多的，此外，系东流也是派选手代表日本参加世界空手道比赛及其他比赛最多的流派。



二、空手道发展大记事

从上文中大家可以得知，空手道最早起源于琉球，是一种源自中国古代武术的现代搏击技术，最早被称为“唐手”，而许多琉球的武术家在精通唐手之后，还前往福建省等中国沿海地区继续学习中国武术，回到琉球后再将起加以改进和融合，使得唐手技术得以逐渐完善！而后来日本从清政府手中强占琉球，将其改名为冲绳，许多唐手大师也随之迁往日本，这就使得唐手技术由琉球传至了日本本土，在经过了改良和融合之后，才形成了空手道的雏形！

最初，空手道还只是冲绳地区的古老自卫术，日本本土还从未见过这种格斗技术。但是在明治初期，冲绳的一次征兵活动中医生偶然们发现，练习唐手的冲绳学生要比其他地区的学生更加体格强健、肌肉发达，于是将这一情况上报，引起了当时明治政府的注意！因此在明治34、35年，冲绳县立师范学校和县立第一中学把空手道设立为正式体育课。这可以看做是空手道在日本发展的一个起点。

紧接着，日本大正时代初期开始，摩文仁贤和等早期空手道大师们开始在冲绳的首里、那霸地区进行空手道演武。因此空手道在冲绳地区得到了发展！

1922年，船越义珍先生在东京武德殿的一次公开表演，才让全日本真正认识了这种源自中国的冲绳自卫术，而这一神奇武术在日本本土立刻掀起了一股习武热潮！

在此之后，船越义珍开始在东京的松涛町执教空手道，并在庆应、早稻田、拓殖大学开始推广空手道，(其中极真会创始人大山倍达就是在拓殖大学取得了松涛流黑带二段的)因此空手道在日本大学之中迅速发展起来，而各大学之间也成立了空手道部，到今天为止全，日本共有242所大学在从事空手道运动。因而可以说大学社团正是现代日本空手道发展的中坚力量。

1927年，系东流空手道创始人摩仁文贤和在大阪开设养秀馆道场并创立系东流空手道！空手道开始在日本慢慢发展。

1929年，船越义珍先生提出了将“唐手”改为“空手”的建议，但是由于条件与时宜都还并不成熟，所以在当时引来的却是一片声讨之声。

1933年5月，大冢博纪创立和道流空手道。而和道流也成为了日本大学空手道部的主要流派！东京大学、东京农业、明治、日本、立教、日本齿科、东京工业、东京外语、北海道、熊本工业、福冈等高校体育联盟中空手道强校都是和道流空手道的中坚力量。另外，现任全日本空手道联盟事务局长荒川通就是和道流的代表人物之一！

1934年，船越义珍在东经杂司谷开设松涛道场，但真正创立松涛流空手道却是在昭和23年(1948年)。

1935年，宫城长顺创建了刚柔流空手道，这也是第一支从传统空手道中分支出的流派！

1937年，由冲绳武道界与日本体育教育界开始研发讨论将“唐手”更名事宜。结果，最后一致通过了新武道的名称定为由船越义珍所提出的空(KARA)手(TE)，这样，在日文中“空手”不但与“唐手”的发音相同，亦包含了更深的神韵！并与茶道、剑道一样，空手也被冠名为“空手道”(KARATEDO)，这标志着空手由一种单纯的搏击技术已经逐渐演化为可以值得人一生去修炼的武道！

正当新兴的空手道准备向世界范围发展时，1939年9月，德国闪击波兰，二战爆发，随后日本也加入了这场罪恶的战争，空手道运动因此而止步不前……

1945年，日本宣布无条件投降，作为二战战败国，日本本土的一切与武术有关的活动全部被迫禁止，空手道开始走入低谷。

就在人们认为空手道即将消逝在即的情况下，1947年，京都的圆山公会堂举办了日本战后的第一次全日空手道选手权，这无疑犹如为濒死的日本空手道打了一针强心剂，值得一提的是，在这次比赛上取得优胜的，就是日后创立极真会的一代宗师——大山倍达。

昭和24年(1949年)，为了复兴日本空手道运动，在松涛流船越先生的推动下，联合日本空手道界各个流派共同成立了“全日本空手道协会”！这是空手道历史上的第一个全日本范围内的协会组织，也是至今为止世界范围内最大的空手道团体组织。

1950年，极真空手道创始人大山倍达经过18个月的艰苦修行之后重回文明社会，并且以其惊人的力量与自己提倡的实战空手道震惊了世人。

1957年，空手道创始人船越义珍先生去世，享年87岁。同年，极真会第一所道馆“大山”道馆于夏威夷成立。

1964年，国际空手道联盟(INTERNATIONAL KARATE FEDERATION 简称IKF)正式成立，次年，由大山倍达所创立的实战空手道团体——极真会成立。

1969年，由极真会所主办的第一届“全日本



■国外某空手道馆的全家福合影。

空手道选手权大会”开幕，由于比赛规则不再使用传统空手道中的“寸止”而采用全接触实战型比赛，因而取得了巨大的成功，于是，极真会每相隔四年就会举办世界空手道大赛，从始至今从未间断。

1970年，世界空手道联盟(WORLD KARATE FEDERATION 简称WKF)成立并举办了第一届世界空手道锦标赛，这次锦标赛共有33个国家的178选手参加！这也标志着空手道已经从单一的古老日本武道慢慢为世界所接受。

由此，世界两大空手道组织IKF与WKF相继宣告诞生！并一同在世界范围内推动着空手道运动的发展。

可以说，从最早的唐手到后来的空手道，从最传统的四大流派到自刚柔流演变后的极真会、大道孰等实战团体，空手道由最初的古代自卫术完成了一个传奇般的转变！今天，全世界约有5000万人练习空手道，而且这个数字还在迅速地增加……这不能不说明一个道理——任何武道都不属于单一的一个民族，而是全人类的智慧结晶……

而空手道的传奇，仍在续写……



三、极真空手道基础讲座

相信许多看过“周星星”那部《破坏之王》的朋友们都会对其中大反派——断水流空手道大师兄的那句：“我们空手道才是世界上最强的武术！”记忆犹新吧！虽然在最后败于何金银的无敌风火轮之下，但是剧中对空手道的评价还是非常高的！（达叔乱入：“只要我鬼王达活一天，空手道就在我后面！”~b)尽管存在着些许夸张的艺术表现，但不可否认的是，现实中的空手道的确具有着惊人的破坏力与实战技能。

其实，传统空手道中所采用的比赛赛例，是提倡无接触式的“寸止”(即打击部位在即将攻击到对方身体之时停止之意)，因为空手道技术杀伤力很大，所以本着保护选手的原则，实行“寸止”还是非常明智的。但是，由于是点到即止，所以“寸止”赛例使比赛的实战性与观赏性都大打折扣！如今，随着现代空手道的逐渐发展，人们逐渐对“寸止”的赛例提出了质疑，于是出现了全接触式实战赛例，毕竟，作为格斗术来说，只有在场上真刀真枪的较量，才可以真正分个高下！

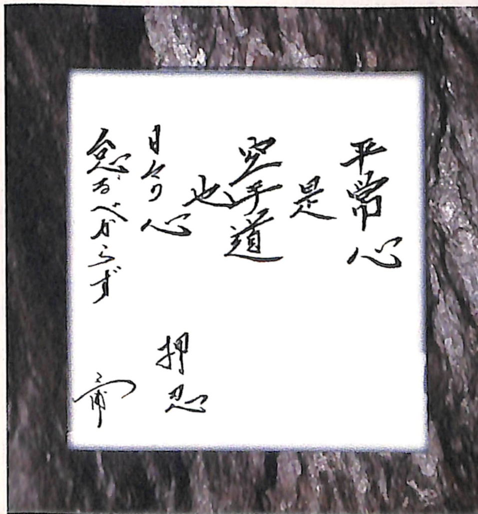
而接下来要为大家介绍的格斗技术，就是源自于实战空手道的代表团体——国际空手道联盟·极真会。

解读极真会

在接触极真会的实战空手道之前，我们先来认识以下几个关键词，这样，你会更加详细地了解到极真空手道的真髓！

OSU 不要小看这个单词，这可不是仅仅三个英文字母那样简单，其实它是日文单词“押す”(即最近推出的NDS游戏《押忍！奋斗！应援团》中的“押忍”一词)的英文发音，在空手道练习当中，也许你听到的出现率最高的，就是这个词，因为仅仅是这三个英文字母，却包含了对空手道中的另一种见解。

OSU代表耐性！当你在训练与生活中，被强大的压力所困扰，甚至有想放弃和逃避，但这不是正确的选择，你要勇于承担压力去面对挑战，因为，最终的胜利永远属于信念坚定的人。



OSU代表尊敬！无论对师兄弟、教练、甚至自己，都要心存敬意！因为每次突破极限去挑战自己的你也是非常值得尊敬的人。

OSU代表感激！向给予你帮助与支持的人表示感激，这是空手道中的礼仪所在！就有如跆拳道中的鞠躬礼。

总之，OSU是一种精神、是一种无坚不摧的勇气与坚韧不拔的毅力。对于进行空手道修行的人来说，OSU就是他们练习空手道的精神动力。

段位 与其他武道一样，空手道中也存在着段位的区别，而段位的标志也是体现在不同颜色的腰带之上。而最早在空手道中引入色带系统的正是现代空手道始祖——船越义珍。空手道中黑带为初段，(最高段为极真会创始人大山倍达十段！)初段以下为级，腰带颜色依次为：白(无级)、橙(十到九级)、蓝(八到七级)、黄(六到五级)、绿(四到三级)、棕(二到一级)。而每升一级，就要在相应颜色腰带上加上一杠，例如橙一杠为九级，蓝一杠为七级，以此类推……

空手道中的升段、升级考试要求极为严格，不但要求修炼者的体力达标，另外技术与型更是要二者兼备，最重要的是要进行组手实战，必须获胜才能合格。因此，每一次升级都可以看做是修炼者对自我的一次挑战与突破，这也正恰如其分地诠释了空手道中对突破自身极限的不懈追求。

型 空手道中除了对格斗技术的修炼之外，还注重对型的修炼，而“型”的含义就犹如跆拳道中的品势，极真空手道中共包括十三个规定型，它包括了空手道中的所有技术动作，如格挡、拳、手刀、蹴等……


不同段位的腰带颜色一目了然。

极真之型依次为：太极、平安、三战、击碎、安三、突击之型、转掌、最破、观空、征远镇、卧龙、十八、五十四步。

组手 这是空手道考核中最严格的一项，简单地说，组手即为实战考试，当然，在最初的升级考试中是不存在组手考核的，但极真会规定，自绿带以后就要开始进行组手考核，从最初的二人组手依次叠加，在修炼者向黑带初段发起冲击的时候，等待他的将是残酷的十人组手。只有十战六胜以上，才可以顺利通过。由此可见，空手道考核中对实战性要求之高！

百人组手：也许你曾经在《足球小将》中见到过空手道门将若岛津健的百人组手，那只是高桥阳一先生在作品中的夸张演绎。事实上，历史上真正经过百人组手的空手道家只有十五人！而这十五人可绝对都是宗师级的人物，要知道，百人组手的基本形式是：被挑战者连续与每一位挑战者组手两分钟，而总共一百名的挑战者绝对不可以重复上场。所以，百人组手

的最大考验不是在于肉体上的伤痛，而在于如何在精神上突破自己。

P.S.值得一提的是，在百人组手历史上最辉煌的战绩，当属极真会创始人大山倍达曾经进行过的史无前例的三百人组手！（无语……）

比赛规则

与传统的空手道赛例不同，极真空手道比赛是采用全接触式实战。比赛场为8×8米的场所，共有5名裁判，其中一名主裁判主持。双方选手以10公斤体重界限划分分级参加比赛，比赛中直至一方有效进攻导致对手瞬时丧失战斗能力或重心明显移动为得分标准，判定得分为有效或“一本”，其中两个有效相当于一个一本。三分钟一回合先得一本者获胜或得分领先获胜，若平局则延长赛2分钟，再平局则再延长1分钟。若再平局则以比赛前劈砖或劈木板数多者胜，若仍相同则体重轻者获胜。同时无差别级比赛时若双方体重相差10公斤以上则出现平局，即为体重轻者直接胜出。



可以说，极真空手道比赛与传统空手道比赛相比，无论在观赏性还是实战性上，都更符合现代人的欣赏标准，因此，每一次的极真空手道大赛都会吸引大批格斗爱好者们参与欣赏，绝对是一次名副其实的格斗盛会！

试割

作为一种表演项目，空手道中的试割与跆拳道中的击破不同，跆拳道中的击破是以击破动作来展示华丽和高难度的腿法，而空手道中的试割则更多的是向人们展示空手道那恐怖的杀伤力！表演者的动作虽然不如跆拳道表演者来得飘逸，但是威力绝对不可小视！空手道试割表演者可以用手刀一下劈开垒在一起的十几块瓦片、用拳贯穿击碎抛至空中的西瓜、用横蹴踢断绑在一起的几根棒球棒、甚至以血肉之躯徒手同时击破厚厚的冰块！由此可见，空手道修炼者的杀伤力非常人可比拟，而在世界武坛中，空手道也以恐怖的破坏力著称！

好了，在看完以上的介绍之后，相信你对极真空手道已经有了初步的了解，接下来就进入极真空手道的实战技术讲座！但首先在练习空手道之前，要先端正自己修炼的态度，认为自己在修行空手道后会用双手发出波动、或可以违反物理常规使用空中狂转N圈的龙卷旋风脚的同学请回家休息……

练习空手道，不仅仅是为了强身健体、防身自卫，更重要的是，要以空手道精神去磨练自己的品格意志，无论在任何逆境中都要勇于面对挑战，只有这样，才可以算得上是一名合



格的空手道修炼者。

（咳、咳……）好了，言归正传，上文中提到，空手道有别与前几回中的跆拳道与拳击，是一种充分利用人体自身打击手段的格斗技术，它结合了各种拳法腿法及膝肘技，使其更具有实战性。而任何武道的基础就要属实战姿势了，空手道中将其称之为“立”。其中实战姿势有很多种，例如传统空手道中手刀外挡的后曲立、极真中所采用的不动立、还有许多游戏中都曾经出现过的三战立等……各种实战姿势都有其独到之处，所以如何选择实战式就要看其修炼流派与个人的因素了。

拳法

空手道中的上肢攻击手段主要为拳，而拳又被分为很多种，如直拳、钩拳和冲拳，其中最实用、也是最为常用的就要属直拳与钩拳了，当然，在极真比赛中，选手是不允许直接用拳来击打对方头部的，因此，拳法的重点打击部位在躯干部，所以如何熟练地结合拳法与步法，成为了拳法攻击的一个关键所在！

腿法

在空手道的格斗技术中，腿法也占据了很大的比例，而空手道中的踢击动作称之为“蹴”。主要包括：

前蹴：空手道中最基础的蹴技，主要攻击对手的下颚部与躯干部！

横蹴：类似于跆拳道中的侧踢或者散打中的侧踹，利用足刀部分或脚掌对对手进行踢击。

回蹴：空手道的主要蹴技，与横蹴所不同的是，回蹴除了利用腿部的力量之外，更多的是利用身体与腰部的回转力攻击对手，而这一蹴技也成为了比赛中KO率极高的技术。

后蹴：防守反击型蹴技。类似于跆拳道中的后踢，往往制敌于瞬息之间。

后回蹴：这是种比较特殊的腿法，与跆拳道中的后旋踢相似，但更具杀伤力。

踵落：将攻击腿高高抬过头顶，通过由上至下的砸击来攻击对手，与跆拳道中的下劈有异曲同工之处。

而这些蹴技根据打击点的不同，又可以分为高段蹴、中段蹴与下段蹴。

由于空手道比赛中，选手可以使用上中下三段蹴技来得分，因此比赛中，很多参赛者往往可以使用众多变化多端的组合蹴法来攻击对手，使对手防不胜防。空手道的蹴技凶猛强悍，势不可挡，而高低不同的多段蹴技也使比赛的观赏性大大加强。

除了拳法和腿法之外，空手道还拥有近战中必不可少的膝肘技，这使得修炼者的攻击范围更加完善，无论身处何种环境之下都可以以强大的攻击力来杀伤对手。


直拳


钩拳


前蹴


横蹴


后蹴











另外，空手道的攻击技巧还包括高难度的跳跃蹴技与威力极大的手刀攻击。可以说，几乎所有的极真空手道技术都是以实战为出发点，力求在最短的时间内，以最有效的技术来击败对手。

好了，以上就是极真空手道的全部基础技术，当然，如果想真正成为一名空手道高手，需要的绝对不止是身体的修炼，更重要的，是在心中默默领会空手道之真谛，体会到空手道并非只是单纯用来击败对手的伎俩。还记得李连杰的电影《精武英雄》中，日本空手道高手船越文夫先生说过这样一段话："想击倒对手，最好的方法就是用手枪！练武的目的，是将人的体能推至极限，而想要做到这一点，就必须了解宇宙苍生……"也许，这正是空手道中所包含的哲理，而这个哲理，是值得修炼者用一生去参透……

四、真实世界中的空手道传奇斗士


▲空手道一代宗师大山倍达。

众所周知，在《街霸》系列中，Capcom为我们成功地塑造了一位为追求格斗真理而不断寻求最强极限的流浪格斗家——隆，而在真实世界中，同样有着一位将毕生精力全部奉献于空手道的武术家！他的一生就犹如一部传奇的武者神话，他开创了实战空手道的先河并创立了国际空手道联盟极真会馆，也许你曾经听说过他的名字，他就是被后人称为"极真神之手"的一代空手道大师——大山倍达！

大山倍达原名崔倍达，1923年出生于南韩。在其9岁时，他跟随姐姐移居至中国东北的农场，其间第一次接触到了中国传统武术，并开始练习中国古拳法——"少林十八手"。刻苦的修炼不但使年幼的大山便拥有了强健的体魄，更使其打下了坚实的武学基础。

1938年，15岁的大山倍达移居日本，后加入日本空军，成为了一名空军飞行员！而此时的他开始接受柔道与拳击的训练。后来逐渐醉心于武术的大山决心跟随松涛馆空手道创始人船越义珍先生学习冲绳空手道，而大山在武学方面的天赋也逐渐显露出来，在17岁时就已取得了松涛馆的黑带二段，20岁时晋级为四段，并且也同时成为了黑带四段的柔道高手。

然而就在大山准备开始踏上他的武学历程之时，二战爆发了。大山对武学的追求也因此不得不暂时终止，转而投入了战争之中。但是最终的战败给日本举国上下带来了巨大的震动，战后的日本年轻人心中都充满着迷惘与绝望，大山也不例外。就在他最困惑的时候，以精神与力量而闻名于日本的刚柔流空手道大师曹甯柱出现在大山面前，鼓励他重新振作，并且建议他离开文明社会去自然中洗涤心灵与磨练肉体。而此时的大山也接触到了吉川英志的不朽之作——《宫本武藏》。其中，一代剑圣宫本武藏那种一心追寻武学真理的武士之心深深地打动了年轻的大山倍达，而大山也从此将此著作当做心灵上的导师，并且决定隐居修行。

1946年，大山由一名弟子陪同，进入深山隐居修炼，而他所选择的修炼之地，正是当年宫本武藏曾隐居悟剑的山梨县身延山。

然而修炼的生活非常艰苦，除了每日进行刻苦的武技修行之外，大山与弟子更要忍受极度的寂寞与孤独。终于，六个月后，弟子因为无法克服沉重的精神压力而逃走，而大山也在隐居了十四个月之后，由于朋友停止了每月一次的食物供给而不得不终止了原计划三年的隐居修炼，这使得大山感到无比的遗憾！

第二年，日本举行了自二战以来的第一届世界武术大赛，大山参加了比赛并取得了多项冠军！但此时的他深深体会到传统空手道赛例中所欠缺的实战能力，便决心开创一种实战型空手道。于是，已经决心将一生奉献于武学的大山毅然再一次地离开了文明社会，选择了千叶县的清澄山，开始了自己的第二次隐居修炼。

第二次的修炼更加艰苦，大山每天的练习时间长达十二小时！此外，他还在寒冷的瀑布下挑战自己的极限；徒手击碎坚硬的岩石来提升拳头的破坏力；以树干为目标进行成千上万次的攻击以及在满是荆棘的植物丛中进行不断的跳跃练习……在白天的刻苦修炼过后，每当夜晚来临，大山就以冥想与静思来作为心灵的沉淀！就这样，在经过了十八个月的艰苦修行之后，宛如脱胎换骨的大山才终于回到了文明社会。





重新回到文明社会的大山开始向世人展示自己所提倡的实战空手道，同时，为了向世人证明实战空手道的威力，大山居然于1950年开始，分别与52头公牛进行对战，结果其中3头当场毙命，其余49头公牛的牛角全部被其以手刀斩掉！这一在常人眼中近似于疯狂的举动立刻轰动了世界武坛！大山也以其惊人的力量与武技开始被越来越多的武术爱好者所认识。

1952年，大山开始远赴美国，公开示范和推广自己的空手道绝技，期间不断有高手慕名前来挑战，但都被大山一一击败。后来经过计算，前后共有二百七十位对手在他的实战空手道面前俯首称臣，而大山的每一场对决都在三分钟内分出了胜负，不过更多的对手则是被他"一击必杀"！以至于后来有对手在评价大山的威力时说："当他走近你，你就完了……"

大山所提倡的实战空手道在当时轰动了全美，而他更是以其双手的惊人力量著称于世——他可以用拇指和食指扭曲一枚十元硬币，甚至用手刀连斩14瓶威士忌瓶颈！所有人都被他的力量与精神所折服，并纷纷称其为"神之手：大山倍达"！

1953年，大山在美国32座城市开展为期十一个月的空手道示范与指导。期间一共进行了7场实战比赛并且全部获胜！

1956年，大山成立"极真会"的构想于此时萌

芽，而“极真”二字正是由“千日修以返初心、万日练以达极至”这句日本古谚语得来！

1957年，第一座“大山”道场在夏威夷成立，其世界性总部于1965年正式启用，并正式命名为“极真”，其全名为“国际空手道联盟极真会馆”！

由1969年起，极真会馆开始每年举办全日本空手道大赛，而每四年举办世界空手道大赛，至今为止从未间断！而与传统空手道中的赛例“寸止”不同，极真大赛以全接触实战闻名于世，正是因为极真空手道的严格训练与不屈不挠的精神令其得到世界武术界的认同。在短短几十年时间里，极真会馆已经在全球120多个国家设立了分部，门下弟子超过一千二百万人，成为了世界上最大的武术组织之一，而大山本人也成为了世界级的武术家，并受到了全世界众多知名人士的邀请，并向其学习空手道，其中甚至包括各国的王室成员。而好莱坞著名影星，首位007的扮演者肖恩·康纳利也曾经向大山求教其绝学！

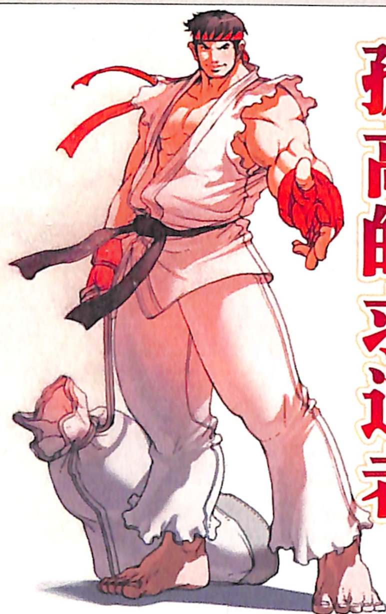
虽然已经功成名就，但是晚年的大山并没有安享天伦，而是依然尽心尽力地为世界空手道运动做着不懈的努力，他本人也用自己的实际行动履行了“为空手道奉献一生”的承诺。

1994年4月26日，一代空手道宗师大山倍达因病逝世，享年71岁。这位将毕生精力奉献于空手道的巨人完成了他的使命，离世远去……

“我跟全世界战斗过了，而且我也赢了全世界！但是，在我的前方还有很多很多不能不做的事情等着我去完成……”

——大山倍达临终语

五、游戏中空手道斗士之技术解析



隆

出场作品：《街霸》等系列

相信对于这位格斗家，在下已经不用做再多的介绍了，那身白色的空手道服和永远的红色头带已经不知道被多少游戏玩家所熟知！ 而隆所代表的已经远远超出了单一的游戏角色身分，甚至成为了格斗游戏的代名词！作为Capcom的当家男一号，在每一代《SF》中，隆的实力自然不容置疑， 无论是升龙拳还是波动拳，都形成了非常坚固的打击模式。也就像隆自身的性格一样，他的招式虽然没有太多的花哨和噱头，但正是这些朴实而实用的技巧使其得以击败了一个又一个的强敌，向最强之路渐渐迈进！可以说，Capcom为“《街霸》系列”所塑造出来的隆，的确是一名在平凡中不断寻求自我突破的求道武者！

因为隆的格斗流派为空手道，所以其绝大多数格斗技都源自空手道的基础技。除了经过夸张处理过的波动拳和龙卷旋风脚之外，其余技巧在现实中全部是真实存在的。而隆的特点，还是以其具有强大杀伤力的拳法著称。轻P、中P和重P分别为站立45度的直拳和上钩拳，而近身之后的中P则为肘击，这些技术足以确保其在中近距离的优秀攻击力！反观其腿技，并没有太过华丽的腿法！轻K与中K都为回蹴，重K为空手道中的后回蹴！而近身之后的腿法又分别演化为下段回蹴、膝顶以及两段踵落，这些技术在现实实战中都是非常典型和实用的空手道技巧。至于大家最熟悉“嚎呦根”……大家就将其理解为由下自上的猛烈上钩拳即可，在实战中并没有太大的意义，若哪位在真人快打中贸然使出此技，后果在下概不负责……

总之，与他的格斗技巧一样，隆是一位纯粹的空手道家，他所承受的战斗不是为了滚滚而来的名利与金钱，而只是为了寻求最强格斗技的真理！他是一位斗士，是一位怀着凛然正气的武者，也许正是因为这样，隆才会作为格斗游戏的代表为全世界玩家所接受。也许有一天，你会恍然发现，当初点燃你心中格斗之火的，也许正是这位永远的白衣斗士……

肯

出场作品：《街霸》等系列

金发、黑带、红色道服、拥有着火一般激情的男子！这就是肯——全美格斗冠军，隆一生的好兄弟，也是永远的好对手！

在“《街霸》系列”中，肯虽然不是主角，但他绝对拥有不亚于隆的人气，甚至有赶超之势。毕竟，他与隆有着太多的相似，也有着太多的不同！虽然为相同的格斗流派、相同的格斗技巧，但肯却有着自己对空手道的独到见解。而在性格上，肯有别于沉默寡言的隆，拥有着西方人特有的豪放与激情！如果说隆是静，那肯就是动；隆是坚固的寒冰，那肯就是燃烧的烈火！这样一位在性格与技巧上都独具个性的游戏角色，自然会受到众多玩家的喜爱。而又因为其容易上手的特性与超高的攻击力，更使得众多的初学者也纷纷加入了肯的使用者行列中。更值得一提的是，被称为“日本SF之神”的梅原大悟就是肯的使用达人，而那段在美国EVO大赛上对春丽连续十几次Blocking并最终上演惊天大逆转的经典对局，相信已经被无数FANS膜拜过了。所以说肯绝对是一个上至达人下至菜鸟都能打出自己风格的游戏角色，而这也正是肯在游戏中的魅力所在。

作为隆的同门，肯在招式上与隆极为相似，这一点相信稍稍有些街机玩龄的《街霸》老玩家在游戏初代中都可以感觉到。但是随着作品续作不断，游戏中隆与肯的技术区别就开始变得越来越明显！尤其在进入《ZREO》时代之后，肯的招式开始越来越偏向于腿技，而其经典SA——疾风迅雷脚更是逐渐取代了神龙拳等其他招式成为了肯的主力SA。

其实抛开游戏性不谈，肯拥有空手道中的大部分蹴技，中K回蹴和重K的高段蹴无论是华丽度还是打击度都非常优秀，另外肯的很多高位蹴技都非常令人赏心悦目，而其主力SA——疾风迅雷脚更是集合了空手道中的中下上段的强力回蹴技，绝对是“《街霸》系列”中不可多得的强力必杀技！

可以这么说，Capcom的确是成功地为我们设计出了肯这样一个融合了我流与空手道的格斗游戏角色，也让无数玩家牢牢地记住了这位如火一样的男子。



坂崎良&坂崎琢磨

出场作品：《龙虎之拳》、《KOF》系列

说起这对极限流空手道馆的格斗家父子，那可是大有来头！其子坂崎良最早出场于SNK于1992年推出的经典格斗游戏《龙虎之拳》，但由于当时游戏知识的匮乏，估计将其当做《街霸》中的肯的玩家肯定不占少数……在《龙虎之拳》中大红大紫一番之后，坂崎良又开始随SNK转战"《KOF》系列"并且一路人气飙升，其硬朗的格斗风格与坚毅而英俊的面容也受到了越来越多玩家的拥护！（只是那身破烂道服一次也没换过，而且越来越破，似乎被疯狗袭击过一般……）当然，除了日本本土外，坂崎良在众多国内玩家当中也具有相当高的支持率。甚至在港漫"《拳皇》系列"中，作者更是将坂崎良设定为继草稚与八神之后的第三强者（虽然其一直声称自己才是三人中最强的……）而这位年轻的空手家也拥有一个非常响亮的名号——"极限流最强之虎！"



当然，有其子必有其父！（咋这么别扭呢）其父坂崎琢磨虽然在人气与外形上都不如儿子（毕竟岁月不饶人啊……）但坂崎大叔在游戏中的招式与威力却一点也不较儿子逊色！尤其在《KOF98》中，坂崎大叔与草稚京之父草稚柴舟、前怒之队成员哈迪兰上校一起组成了年龄总和超过150岁的大叔队！但是在使用三人之后，众玩家方才感到三位大叔的功力的确丝毫不减当年……而坂崎琢磨更是以单发招数威力大、硬直时间超短而著称，在游戏中有着很高的使用率！因此，也被光荣地称做："最强之虎——他老爹！"（汗）

然而在游戏中，坂崎父子的空手技术可是毫不含糊！良的招式给人以刚猛与力量之感，无论是重P的直拳还是重K的后回蹴的都是力道十足、充满霸气且绝无拖泥带水！其特殊技——冰柱割（→+A）是空手道中非常强力的击破动作，使用者经常可以用手刀击破N块层叠于一起的木板、砖块、甚至是坚冰，所以此技若用在对手身上，后果可想而知……而其奥义——"天地霸煌拳"虽然在游戏中威力十分有限，但是却非常直接地诠释了空手道中对"一击必杀"的理解！总之，良的招式中所透露出的，绝对是空手道中的实战奥义！

反观琢磨大叔，招式虽然不像良那样的威猛，却透露一分老辣！举手投足之间更有传统空手道的神韵。尽管没有太多华丽的动作，但所有的单发技都蕴藏着真实空手道技巧的影子！其重P为直拳，前轻P为上钩拳，轻K为上段的前蹴，而最值得一提的就是琢磨的重K横蹴，在其攻击时，是使用足刀（也就是脚外侧）为受力点而并非脚底部，要知道，这种以脚外侧攻击的踢法在所有武技中都是真实成立的，由于打击受力点非常小，威力自然也就越大。因此在下对SNK在动作上的精细设计而深表钦佩。另外，在《KOF99》中，琢磨的特殊技"三战之型"（↓↓+A）是以非常标准的空手道三战立来蓄气，因此可以说，琢磨的大部分招式，都是非常典型的传统空手道技术。



而正是由于坂崎父子的超高实力，才使得其在众多玩家心中留下了非常深刻的印象。也正因为如此，在如今SNK众多游戏的强者阵营当中，我们依然可以看见这对空手道家父子以自己的极限流精神，打拼出了属于他们的一席之地……

风间仁

出场作品：《铁拳》系列

最初登场于《铁拳3》的三岛家第3代血脉！（好多的三……）在初次登场的同时也接过了父亲的班，担当起了系列第3作的男一号！与其祖父三岛平八和父亲三岛一八的冷酷无情不同，自幼由母亲风间准一手抚养长大的仁继承了母亲的善良与父亲的力量，是非常典型的热血青年一名！

由于上一代的主角一八没有出现在3代中，所以许多2代中的风神拳达人们纷纷转为使用同样拥有三岛家强力招牌技——风神拳的风间仁！而仁在游戏中也以超高的攻击力和霸道的攻击判定也逐渐拥有了一批忠实的使用者，甚至使用率一度超越了父亲一八！虽然在随后两作中，仁的攻击被有所削弱，但是由于攻击手段变得更多元化，所以人气依然不减。

在3代中，风间仁的格斗流派为"三岛喧哗流空手+风间流古武术"！但是由于在大会结束后祖父的背叛，仁开始痛恨起自己一切与三岛家相关的东西，包括自己的格斗流派。于是，在《铁拳4》与系列最新作《铁拳5》中，仁的格斗流派发生了变化，他所使用的，已经不在是"三岛喧哗流空手"，而是正统的空手道技术。

无论是拳技还是腿技，四代之后，仁的招数已经完全改变为传统的空手道，一招一式中都是非常标准的空手道格斗技术——RP为直拳、→RP为肘打、↑LK为前蹴、←LK为后蹴、→→LK为踵落……除了保留些许的风间流古武术招式外，仁的招数都是那么有板有眼！例如左右直拳之后的下段蹴击，在真实比赛中是使用率非常高的连续技！而在游戏中甚至也出现了←RP+LK的三战立，这一切都体现了游戏中对真实空手道招式的严谨制作，而仁招式的改变也慢慢地为玩家们所接受。在去年的"斗剧04"上，《铁拳4》冠军所使用的正是已经改变了格斗流派的风间仁！

如今，《铁拳5》已经发售，Namco也在越发努力地巩固着仁的主角地位，甚至于PS3上开发的最新影像都采用了仁作为演示角色。我们有理由相信，在《铁拳》新作中，仁将会以更加强大的实力出现在我们的面前……



后记

空手道，这种古老的搏击武术眼下已经被全世界越来越多的格斗爱好者们所接受与喜爱！虽然国际空手道联盟所推广的实战空手道目前还并没有得到国际奥委会的承认，但是并没有使它失去自身的魅力。在跆拳道越来越开始向运动项目发展的今天，国际空手道联盟依然坚持着自己的立场，坚决地肯定了空手道是一种武道而非运动，也许，这也正是空手道的魅力所在，才会吸引如此众多的格斗爱好者参与到这一古老的武道项目中来。

所谓"空手道"，就是贯彻一种从人们赤手空拳的姿态衍生出来的武术，而借以锻炼成能够超越一切难关的强健体魄，以及无畏挑战的坚定意志。然后秉持一颗诚恳爱人的心，才能成为一个真正优秀的人。——极真空手道创始人 大山倍达

P.S.本文在撰写过程当中，得到了国际空手道联盟·极真会 北京分部的大力支持，特此表示感谢！

浮华若梦五十年

——迪士尼乐园50周年庆特辑

文 天之业云

每年九月，清劲的东北风吹散了香江积郁以久的湿闷，带来了干爽、晴朗的秋季，也同时为香港带来一个崭新的旅游旺季。不过今年抵港的游客也许会惊奇的发现他们多了一个选择，因为久负盛名的华特·迪士尼(**注1**)公司要来这里开设它的第五个迪士尼乐园。作为世界上最受欢迎的主题公园，今年同样也是它的五十岁寿辰，香港迪士尼乐园正是它加在自己生日蛋糕上最漂亮的一层，而且也是迪士尼长达18个月的生日庆典活动的中心，正因如此，我们才得以分享这欢乐满载的盛宴。

作为美国文化的象征和波普艺术(**注2**)最大的物质表现形式，迪士尼乐园是每一个美国人追寻自己童年梦想的圣地。自1955年华特·迪士尼在美国洛杉矶建立起世界上第一个迪士尼乐园至今，已经有好几代人在这里留下自己的足迹。当昔日的垂髫小儿、如今的鹤发童颜，牵着自己儿孙的手故地重游的时候，他们那些永远年轻的童年玩伴仍然活力充沛地在全世界散播着无穷无尽的欢乐。雄厚的资本积累，众多的动画明星，完善的服务管理，几代人的经营不辍将其建设成一个尽善尽美的乐园。对孩子来说，这里是最神奇、最现代的游乐场，也是最美妙、最可爱的童话世界；对成年人来说，这里是唤起自己童年回忆的昔人故地，也是释放精神压力的梦幻天堂；但对远隔万里的我们来说，它就像一个色彩斑斓的大气球一般，高高在上、遥不可及。不过这一切都有可能随着今年9月12号香港迪士尼乐园的开放得以改变，美丽的梦想即将变得触手可及。当然，天之业云在这里要适当地提醒你一下，到迪士尼乐园追逐梦想可能将是一笔不小的开支。



尽管华特·迪士尼利用他手下无数的动画明星和浮华奢靡的迪士尼乐园赚取了数不尽的美元，但不可否认这些金钱包裹出来的，波普艺术的产物已经成为了大多数人也包括你我童年回忆的一部分，尽管有些受过良好教育的知识份子认为它和好莱坞一样因为沾染的铜臭而显得恶俗，但当你看见米老鼠、唐老鸭这些熟悉的伙伴在涂成金色的睡美人城堡下载歌载舞的时候，也许一切偏见都会随之土崩瓦解。在迪士尼乐园里，欢乐就是商品，因为一切欢乐的气氛都是被一丝不苟地打造出来的，尽管售价高昂，它依然游人如织。

今年是迪士尼乐园50周年庆，庆典活动却早在去年5月5日就已展开，现在仍在继续之中。当然，今年7月17日的加州迪士尼乐园的生日庆典和9月12号座落在香港大屿山竹篙湾的迪士尼乐园的开幕是整个庆典活动中绝对的高潮部分。早在30年代(指20世纪，下同)，迪士尼的动画电影就已经登陆中国，现在很多爷爷奶奶辈的老人对此仍然记忆犹新；到了80年代，迪士尼的短篇动画也是随改革开放第一批进入中国的境外动画片之一；90年代随着迪士尼长篇动画《小美人鱼》在全世界范围的成功使中国的年青一代再次感受到迪士尼的文化冲击。多年潜移默化的影响加上巧妙地循循善诱，早已让迪士尼的动画角色深入人心，也让华特·迪士尼在这片广袤的大地上埋下了无限商机。而香港迪士尼乐园的开幕正表示他将迪士尼的意识形态灌输到中国年青一辈的心目中之后开始进入收获阶段。屈指算来，迪士尼自改革开放后进入中国至今，已有20余年，而这段时间正是我们这群70年代末，80年代初的人经历出生、成长并获得初步消费能力的阶段，我们是新中国第一批在迪士尼文化伴随下成长起来的一代，这次香港迪士尼乐园的开幕对我们来说有着莫大的意义，它的庆典也是我们的庆典，它的盛宴也是我们的盛宴，它的回忆也是我们的回忆。所以为了感谢它多年来为我们带来的无尽欢乐，天之业云想在这里对伴随我们成长的迪士尼文化做一个简要的回顾。



那么让我们挖出深埋在老橡树下的时间匣，开启我们尘封的回忆，让我们再次回到那无忧无虑的年代！

注1：关于迪士尼的译名原本在中国的大陆、香港、台湾地区有三种叫法，大陆：迪斯尼，沃尔特·迪斯尼；香港：迪士尼，和路·迪士尼；台湾：狄斯耐，华特·狄斯耐。而在1995年，迪士尼公司在经过了认真的讨论之后，决定在中国使用统一的官方中文名称：迪士尼(Disney)，华特·迪士尼(Walt Disney)。本文中所使用的译名即为官方中文名称。

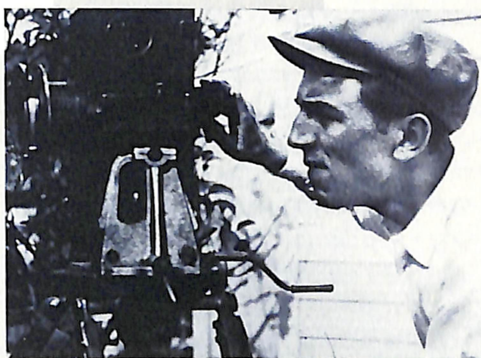
注2："波普艺术"又称普普艺术，是一个探讨通俗文化与艺术之间关连的艺术运动。波普艺术试图推翻抽象艺术并转向符号、商标等具象的大众文化主题。波普艺术这个字目前已知的是1956年英国的艺术评论家劳伦斯·艾伟(Laurence Alloway)所提出的。



PART 1 传奇导演的绘梦人生

1917年6月，华特从本顿学校的7年级毕业，紧接着进入芝加哥麦金利中学念书。与此同时，美国被卷入第一次世界大战，从华特当年所绘的漫画可以看出，华特对远在欧洲大陆爆发的战争非常感兴趣，想到那里去一试身手报效祖国，而看到一直以来最亲密的三哥罗伊参军更让他难以抑制住自己内心的冲动。可惜等到1918年他高一的时候，华特离法定参军年龄还差一岁，所以他不得不想办法虚报年龄。1918年的夏天，当母亲在他的护照申请上签字之后，他在上面动了些手脚，更改了出生日期，于是他就变成了18岁，这样他就和学校的一个朋友一起顺利地参了军。或许年青的华特看上去略显孱弱，所以被分到了红十字军，成了一位医护兵。可是没多久，德国就签署了休战协定，当华特经过简单的训练奔赴法国战场的时候，战争差不多都快结束了，然而红十字流动医院仍然需要许多司机为没在法国的战后军事部门工作。华特被派去开救护车，还给重要军官们当过司机。军旅生涯百无聊赖，他甚至学会了吸烟，并将之当作惟一的嗜好保持终生。他还在战场上捡了一堆挨了子弹的德军钢盔，作为战斗纪念品卖给那些刚来到法国，还没有打过仗的新兵，出乎意料地发了一笔小财。他往自己的卡车上画画，还把自己的作品寄给杂志社，但都给退回来了，因为当时欧洲都流行带有政治讽刺意味的现实漫画，而他那种以幽默和夸张为主的美式漫画并不受欢迎。

1919年9月，红十字医院结束了工作，华特回到美国，从此开始了他一生的事业。他来到了堪萨斯城，后来他的父母也从芝加哥回到了那里，再加上刚从海军退役的三哥罗伊，以及大哥赫伯特一家，全家人都住在贝尔枫特街的老房子里。战后大量士兵的退伍使找工作成为一件相当不容易的事情，老迪士尼伊莱亚斯希望华特去果冻厂工作，因为那里可以拿到较为稳定的25美元周薪，但华特坚决不干，这毕竟离他的梦想实在是太过遥远。但对于华特来说，想找一份与美术相关的职业实在是非常不容易，找工作的过程中他可谓四处碰壁。一开始，他想去曾经接受过他漫画投稿的堪萨斯城的《星报》去碰运气，可是报社说他们根本不缺漫画家。而后，他又把自己的作品拿到堪萨斯城的《日志报》去碰碰运气，虽然很受赏识，但也因没有空缺而告吹。最后在三哥罗伊的帮助下，两位广告画家路易斯·俾斯麦和比尔·鲁宾的美术工作室里他找到了一份学徒的工作，在那里他负责为农场农具和供应品公司设计广告和信笺上面的草图。虽然华特非常努力地表现自己以期望得到两位老板的赏识，但无奈广告业竞争相当激烈，两位老板聘用华特不过是



为了在圣诞节的繁忙期间找一个帮手。不过值得庆幸的是，华特在那里认识了一个相当不错的朋友，是一个对于漫画有着非凡天才的年青人，后来成为了华特事业开拓时期的好伙伴。此人名叫乌比·依维克，是华特在俾斯麦·鲁宾广告公司的一位同事，他是荷兰移民的后裔，和华特年龄相同，也像华特一样中学没毕业就离开了学校，相似的经历使两人相当投缘。他们两人紧密合作，为农庄农具以及百货公司和剧院设计了大量的广告图案，但是随着圣诞节前的销售旺季过去，他们俩都被辞退了。华特向邮局申请工作，做邮递员一直做到新年以后。

华特和乌比都不愿放弃自己心爱的事业，两人商量着自己开业，在艰难的资金筹集和四处奔波游说之后两个年轻人成立了他们自己的一个小公司，他们原先打算把他们的公司称做迪士尼·依维克公司，但又觉得读起来好像是一家光学公司，于是就改称为依维克·迪士尼广告公司。依维克办理绘制普通画和美术字等业务，迪士尼则负责漫画创作和扩展业务。但这家作为华特·迪士尼事业起点的广告公司仅仅才维持了一个月。当然，他俩非常勤奋而且第一个月也赚了不少，但一个月后乌比却为华特找到了更好的出路。1920年1月29日，乌比·依维克在堪萨斯城《星报》上看到了一则堪萨斯城电影广告公司招聘画家的广告。他俩讨论了这则广告，乌比认为华特应该去应征，这份工作对华特来说是再合适不过的了。最后华特获得了这份工作，但公司的负责人维恩·卡格却坚持要他全天候上班，迪士尼·依维克公司的事只能留给乌比一个人去打点，乌比不善经营，一个月后依维克·迪士尼公司只好关门大吉。但最后华特说服了卡格，让乌比也来电影广告公司上班。

堪萨斯城电影广告公司是一家制作卡通广告片的公司，华特在这里才开始接触到真正的卡通片制作。但当时的卡通片相当简陋，有点类似中国的皮影戏，把剪切的人像用幻灯片投射到幕布上拍摄而成。华特认为这种制作卡通的方法太简陋，他从爱德华·毛布奇所著关于人和动物动作相关问题的书中得到启发，认为用连续的图片表现卡通将更富有真实性，公司认可了他的这种想法，于是他和乌比就开始为这家电影广告公司绘制这种卡通。华特不仅绘制卡通动画，同时也参与剧本的编写，他和乌比在工作的闲暇之余，用公司的设备制作了了300英尺的卡通影片，并把它们送到了堪萨斯城的纽曼戏院公司。那家公司经理非常高兴的接受了这部作品，虽然开出的价格令华特几乎毫无利润可言。这部影片被华特命名为《欢笑卡通》，紧接着，揭露堪萨斯城警察丑闻的《堪萨斯市春季大扫除》跟着问世。两部动画让华特小有名气，他的好多朋友都喜欢他的动画，就连电影广告公司的老板也以他为荣，经常向来访的重要人物介绍他。

作为有史以来最伟大的动画片导演和最精明的商人，一手缔造迪士尼帝国的华特·迪士尼于1901年12月5日出生在美国芝加哥的一个西班牙移民家庭，父亲名叫伊莱亚斯，母亲名叫弗洛拉，他是这个西班牙移民家庭的五个孩子中的老四，伊莱亚斯是一个建筑承包商，建造了好多房子，包括社区里的教堂，他们的房子也多是他亲手建造。华特有三个哥哥，赫伯特、雷蒙德和罗伊，都比华特大许多，连最小的哥哥罗伊也要比他大8岁。罗伊最喜欢这个调皮捣蛋的小弟，后来他也是华特事业最好的好伙伴。华特2岁时，他又有了一个妹妹露丝。不过关于他的出生有着另外一种说法，英国《星期日泰晤士报》曾经报道过，一个遥远的西班牙小村的乡民证实，华特·迪士尼是一名医生与一个相貌出众的洗衣妇在上个世纪一次激情后的产物。华特出生后不久，就被母亲送了美国芝加哥。1901年，他被伊莱亚斯·迪士尼收养，并于1902年6月第二次受洗。从此，他便获得了一个新名字——华特·伊莱亚斯·迪士尼。这些事是在2002年迪士尼百年诞辰的时候被捅出来的，当时华特·迪士尼公司在美国加州伯班





克的官员对上述消息表示了极大的愤怒，所以这个版本的故事并没有受到官方的承认。其实中国有句古话，“英雄莫问出路！”，华特·迪士尼究竟是伊莱亚斯的亲子还是养子并不重要，他日后的光辉成就完全是他辛勤耕耘的结果。他和他同时代的很多白手起家的美国人一样，并没有从自己的家庭得到太多的帮助，相反，如果按照父亲的意思，他可能一辈子都只能在堪萨斯州做一个小小的农场主，更不要说日后的成就了。名人的身世和隐私，永远是狗仔队们热衷的话题，因为公众喜欢看那些戴着光环的名人转过身后和他们一样的世俗，当然谁都知道这些东西除了让当事人难堪之外，其实毫无用处。

1906年，老迪士尼用全部家产在密苏里州的马赛林购买了一个小农场，他们全家从此便迁居那里。农场的生活虽然艰辛的，但华特对这段日子却充满了美好回忆。农场的经营需要人手，老迪士尼就把自己的三个大儿子培养成了农场工人，和其他雇工一样早出晚归。农场生活艰苦而严酷，作为一个正在成长的男孩，总是有许多杂事要做。但当清理干净仓库、摘完苹果的时候，年轻的华特会躺在草地上，两眼紧盯着密苏里的上空，看着昆虫和蝴蝶在头上飞来飞去。他把这些属于他生命中最珍贵的记忆，通过木炭在草稿纸上偷偷地画了下来。一次，母亲弗洛拉发现了儿子的绘画天赋，给他买了一本画册，华特便整日临摹，越画越好。有一次，一位叫舍伍德的医生看中了他的画，出5角钱把他的画买去。小华特兴奋不已，这是他有生以来第一次靠画画挣钱。美丽的农场在华特·迪士尼心中刻下了难以磨灭的美丽记忆，并受益终身。在那些伴随着华特成功而诞生的无数动画名作中，对大自然的赞美都被异乎寻常的强调，这些又恰如其分地勾起了哪些背井离乡，来到喧嚣的大城市中追寻梦想的开拓者们对于故乡的美好回忆。而普遍存在于美国当时那些移民家族中勤奋、团结、坚定的家庭价值观则成为他日后建立的自己动画帝国——华特·迪士尼公司几十年来赖以成功的信念，和犹如家庭一样亲密的公司氛围。

但是紧接着一系列突如其来的不幸却击垮了整个家庭，先是老迪士尼伊莱亚斯得了伤寒症，然后一系列厄运又接踵而来，猪都得瘟疫病死了，农作物又连续两年欠收。虽然一家花了很多的时间和精力把老迪士尼的疾病治愈，但却无法恢复到往日的兴盛光景。由于无法兑现给儿子们的工资，父子之间发生了激烈争吵，老大和老二一气之下离家出走。老迪士尼只好卖掉了农场，搬到堪萨斯城居住，为报社搞发行。为了补贴家用，小华特和三哥罗伊就成了报童。他们每天早晨4点不到就要起床，挨家挨户去送报，而且下午晚饭前，还要送一次晚报，常常感到疲惫不堪，那时，华特还是个学生，课余时间的繁重劳动让他感到疲惫不堪。罗伊终于也受不了父亲的苛刻要求而离家出走。老迪士尼成了孤家寡人，脾气变得非常暴躁，他酗酒、发怒、骂人，华特和妹妹就在这样的恶劣家庭环境中一天天长大。

即便如此，华特·迪士尼仍然没有放弃自己心中得理想与希望。他一直想成为一个画家，靠画画的方式养活自己，15岁生日的那一天，他决定把这当作他一生追求的目标。从此以后，他便把课余时间全都用在了绘画上，白天在本顿学校上学，晚上送完报纸之后就到一所名叫芝加哥画院的私人画院去学画。在卡尔沃茨的教师指导下，华特的绘画技能有了不小的进步。华特·迪士尼那非凡的想象力在不为人知的情况下悄悄绽放，据说，在本顿学校就学期间，作为绘画班上的小学生，华特·迪士尼被老师要求画一些花朵。现在来看，那些花朵完全是经典之作，是许许多多迪士尼动画人物的先驱。年轻的迪士尼通过在每朵花的中央画上一张脸而使他的绘画达到完美的境界，可是他那本顿学校的老师却没有对孩子超出常规的发挥留下深刻的印象，缺少一面《白雪公主和七个小矮人》中恶毒皇后所拥有的那种镜子，没有意识到他的天才创造性、他的梦想有可能使他成为历史上最著名的画家之一。反而是芝加哥画院的一位叫勒哥瓦·戈赛特的教师发现了小华特的天赋异禀，此人对华特·迪士尼的人生有着巨大的影响。他原本是为《芝加哥先驱报》画漫画的。因此，他的作品有着丰富的内涵和幽默感。在他的教导下，小华特娴熟地掌握了漫画的绘画技法和表现形式，漫画的夸张和幽默感和他非凡的想象力相得益彰，逐渐形成了他自己以夸张的人物和幽默的笔调为基础的特色。

1922年5月23日，在一些朋友的资助下，华特用1500元建立“欢笑卡通公司”，但因为大客户图书俱乐部的突然倒闭而无法兑现酬金，加上资金的匮乏让这家公司并没有维持太久。1923年初，公司因为实在支持不下去而倒闭。同年7月，华特用卖掉摄影器材的钱买了一张去加利福尼亚的火车票，想到好莱坞去碰碰运气。在好莱坞，他寄居在自己叔叔罗勃·迪士尼家，一家一家地去敲开电影公司的门，期望能得到一个成为导演的机会。他甚至说，只要能够进摄影场，他愿意做任何工作，但是他所听到的永远是“没有空缺　”，别人给他的答案仅此而已。一开始他想避开自己擅长的卡通片制作而成为一个电影导演，但在好莱坞的奔波最终花完了他身上的最后一分钱，他甚至连住在罗勃叔叔家的一个星期5块钱吃住费用都要向三哥罗伊借。看着他落魄的情形，罗伊建议华特重新回到卡通制造的本行上。最后，华特认为他要加入电影行业，惟一的途径还是卡通影片。他决定像从前那样从头做起——卖喜剧卡通片给电影院。在罗伊和叔叔的支持下，他用装干货的箱子和没有用的木板，在罗勃叔叔的车房里搭起了一个卡通影片摄制架子，并成功地把他以前在“欢笑卡通公司”制作了一半的《爱丽丝梦游仙境》推销给了纽约卡通影片发行人马格利特·温克勒小姐。

《爱丽丝梦游仙境》是一部卡通角色和真人合演的动画片，华特早在“欢笑卡通公司”时代就开始制作，但最后因为资金问题没有完成，但当华特来到加州之后，《爱丽丝梦游仙境》却为他带来了第一桶金，很快，又因为广受欢迎而被系列化。1923年10月16日华特与罗伊·迪士尼和温克勒小姐签订了一份合约，声明《爱丽丝》喜剧的发行权由温克勒小姐购得，头6部影片每部为1500元，后6部则是1800元，另外的以后再商量。终于，他的小工作室生存了下来。

名义上，华特·迪士尼现在开始赚钱了，但因为他对于动画片的质量精益求精的态度让他的作品成本居高不下，而且由于这些动画片又非常的受欢迎，工作室业务又属于快速上升期，华特不得不把赚到的微薄利润进行资本再投入，所以他和罗伊两兄弟仍然过着节衣缩食的生活。1924年2月华特把罗勃·迪士尼叔叔家的车房改成办公室，并挂上了“迪士尼兄弟制片厂”的牌子，到了5月他把原来的好友乌比·依



维克请了过来，又请了很多卡通画家帮忙，大量薪酬需要支付加上公司规模的扩大让他们更需要钱了，但他们却又不得不面对一个严峻的问题，他们的客户温克勒小姐结婚了。

温克勒小姐结婚后，电影发行的业务交给了丈夫查乐斯·米兹接管，米兹待人刻薄，不仅一天到晚挑刺想压低"《爱丽丝》系列"影片的价钱而且还常常只付给影片一半的价钱，但是就算这样也无法阻止"《爱丽丝》系列"影片受欢迎的热潮，即使很不情愿，米兹还是不得不在1924年12月以每部1800元的价钱，再签订了18部爱丽丝动画片的续集，并答应让华特分享租给剧院放映的利润。但是从这个时候起，他就开始酝酿自己的阴谋了，而关于那些私下里进行的邪恶勾当，华特显然一点也没有察觉到。

华特在1925年那一年结了婚，新娘是自己制片厂的一名上色员，名叫莉莉安·彭德丝，出生于一个拓荒者的家庭，1923年从刘易斯顿的商业学校毕业后，进了迪士尼的制片厂。一开始华特完全没有注意这位新来的上色员，因为他太专注于自己的工作了，后来自从他为办理制片厂的事务买了一辆福特车后，经常开车顺便送公司的女孩子们回家，才渐渐注意到莉莉安。此后不久，在只有莉莉安一个人工作的一个晚上，他走进描绘车间，第一次吻了她。后来莉莉安回忆到，当时她的朋友告诉她，切莫嫁给迪士尼兄弟中的任何一个，因为他们决心要当光棍。但莉莉安却发现华特是一个极富诱惑力和个性的青年。他总是留着小胡须，想使自己显得大一些，平时也总是胡乱地穿几件破旧而不合身的衣服，这让他显得平易近人没有一点老板架子，与一家电影制片厂的头头身分极不相称。1925年4月华特的三哥罗伊在加州结了婚，华特和莉莉安分别担任男女傧相，而到了7月，他俩也结了婚。虽然华特老是宣布他一定要等到25岁，有1万元积蓄后才结婚，但这次他显然等不及了。1925年7月13日，华特在他叔叔家把戒指套在莉莉安的手指上，随后，他们到瑞尼雨山和西雅图度蜜月。他们的婚礼之夜是在刘易斯顿开往西雅图的快车上过的，事情不尽如莉莉安的设想，因为新郎华特突然牙痛难熬，一夜不能来陪新娘，反而去帮助卧车服务员擦乘客的皮鞋。华特对她解释说，这样可以忘掉牙痛。蜜月归来后，他们在洛杉矶租了一套月租40元、有小厨房的公寓。从那以后，只有工作很忙碌时，莉莉安才到制片厂工作。华特婚后一度曾被告知自己无法生育，这几乎使他自杀。但1933年初夏，莉莉安告诉他她已经怀孕了，这使他欣喜若狂。1933年12月18日，他们有了一个女儿，就是黛安妮·玛丽·迪士尼。

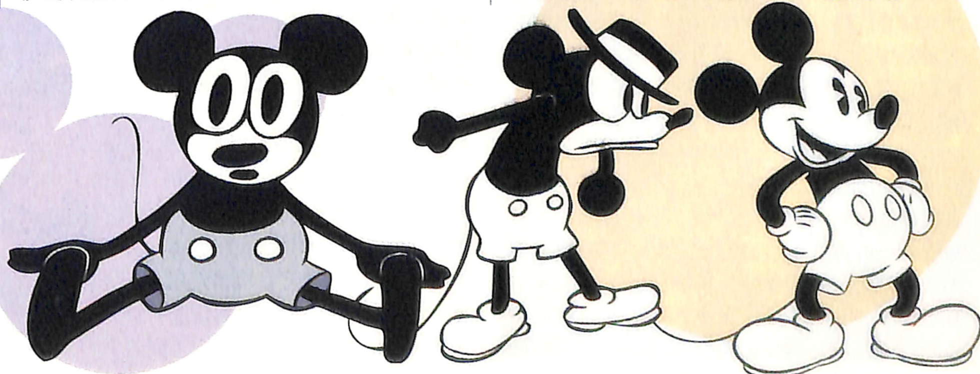
而在华特的事业方面，他开始意识到人们对"《爱丽丝》系列"喜剧的欢迎程度已经开始慢慢降低，而且他也觉得爱丽丝这样一个乖巧安静的小姑娘本身很难担负一个卡通喜剧的中心人物，剧中的大部分喜剧效果其实是由朱丽丝猫担任的，他开始构思他的新卡通人物了。到了1926年底，"《爱丽丝》系列"喜剧明显地到了该结束的时候。这时环球影片公司的创立人卡尔·雷姆尔向米兹表示，想要出品一套以一只兔子为明星的影片集。于是米兹太太便向她丈夫建议，或许华特·迪士尼可以制出这套影片来代替《爱丽丝》。果然，华特对这个构思极感兴趣，并把他用铅笔绘制的一批兔子的草图寄给米兹，就这样，一个崭新的动画角色"幸运兔子奥斯华"在华特笔下诞生了。奥斯华的诞生还起过一些波折，一开始，华特和乌比设计的形象并没有得到纽约环球影片交易所评委会的认可，因为一开始，奥斯华被设计成一只生了过多儿女的老兔子，看上去又老又邋遢，还太胖。其实华特也承认他自己也不满意奥斯华一开始的形象，他和乌比每天都工作到深夜一遍又一遍修改他们的构思，终于把这只兔子变成了一个既逗人发笑又惹人喜爱的卡通人物。"《奥斯华》系列"动画一经推出就受到了广大观众的喜爱，众多的报刊对《奥斯华》作出了很高的评价。不仅如此，华特的同行们——纽约市的卡通制作人，也对"《奥斯华》系列"影片集所具有的创新的幽默和流畅的形式深表折服。

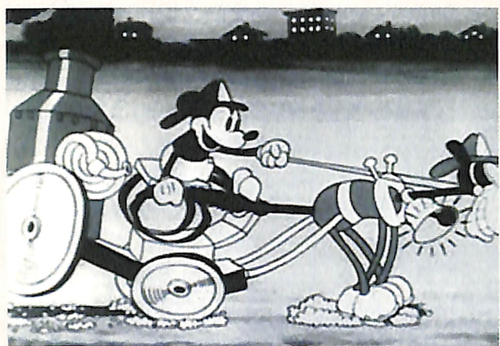
但就在华特和乌比在经过辛苦的耕耘后享受丰收喜悦时，却不知道他们背后有一双邪恶的眼睛正在算计着他们，让他们在《奥斯华》身上所投入的一切努力变成了为他人所做的嫁衣。在1928年2月《奥斯华》影片集的第一批合约结束的时候，一方面为了旅行，一方面为了同米兹和环球公司洽谈新的业务，华特和莉莉安高高兴兴地乘坐火车来到了纽约。可是出乎意料的是，米兹的态度变的非常的强硬，只答应以每部1800元的价格继续签订奥斯华片集的合约。每部1800元对华特来说当然是赔本的，正当他纳闷为什么米兹会把价钱定这么低的时候，米兹收起笑容："要不你就接受我出的价钱，要不我就把你的组织接收过来，我已经和你的重要工作人员签了合约。"

华特当时一下子愣住了，在清醒之后马上把这个爆炸性的消息告诉了三哥罗伊。经过罗伊的调查得知，米兹以卑鄙的手段挖走他们兄弟雇用的卡通画家，因为除了乌比·依维克之外，几乎所有的卡通画家都和米兹有了密约，而且根据合约，《奥斯华》片集是环球影片公司的财产，而不是华特的。华特伤心透了，因为他在《奥斯华》身上投入的一切努力如今都付诸东流了，现在这些辛勤创造出来的东西都不归他所有了，这次他不过是为他人做嫁衣。虽然华特竭尽一切力量想挽回自己的权利，但这一切都是徒劳的，米兹最终持有了《奥斯华》影片的制作权，而这只兔子，则成为了华特·迪士尼心中永远的遗憾。当然也许从我们的角度来说又不该这么想，因为正是由于这件事的发生，促成了米老鼠的诞生。

1928年3月的一个星期天的早晨，华特和莉安回到了加利福尼亚，他一点儿都没有露出在事业上失败的样子。以至于他们回到家时，罗伊问他："告诉我吧，小弟，你弄到了什么样的合约？"华特轻松地耸耸肩："我们根本就没有弄到合约。"罗伊听到这个消息，大吃一惊："你知道咱们现在的处境吗？我们没有了画家，没有构思，更没有钱。我们还能干什么？"华特说："你放心，我们不是还有三位画家吗？构思我已经有了。"他在一张纸上画了一个大耳朵的老鼠，"请他当未来的主角，怎么样？"罗伊看了看，承认这只老鼠很可爱。最后他们一起给老鼠起了个名字——米奇，不过当时他俩谁都没有意识到这只老鼠后来会这么有名。

关于米老鼠的来历，历来众说纷纭，因为华特自己也说过好多个关于这只老鼠构思来历的版本。一个比较详细并被他多次提及的版本是这样的：几年前他在堪萨斯城最艰难的时候，有一只小老鼠经常爬到他的书桌上，他总是喂它一点干酪。小老鼠很驯良，也很赖皮，它每次吃光干酪后，就在华特的手心里蜷成一团安睡。他担心它养成了吃干酪的毛病，以后当他没有干酪喂它的时候，它便会去吃人家放在老鼠夹子上的干酪，于是他在他的"欢笑卡通公司"关门的当天晚上，把小老鼠带到附近的树林里，放走了它。或许是《奥斯华》的事让华特体会到了人类社会太多的尔虞我诈，在火车上心神俱疲的时候想到了那个曾经在堪萨斯城和他坦诚无欺、相互慰籍的小朋友。所以当华特想要制作一部新的卡通片，计划要塑造一个新





的角色时，这只令他念念不忘的小老鼠突然从他的脑海里蹦了出来。

接着，就是为米老鼠的第一集写作一个故事大纲了。恰巧，当时美国飞行员查尔斯·林德伯格首次单人驾驶“路易士精神号”单翼飞机，成功地从美国飞越大西洋，直达法国的巴黎，成为新一代美国人心目中最了不起的冒险家。报纸上有关林德伯格或有关飞行、飞机、冒险等相关题材连篇累牍的报道，公众更是把他视为民族英雄。华特觉得抓住这个社会热点会是个不错的主义，他想：“不如就让米老鼠开飞机吧，观众因该会喜欢的！”他们约定，由华特编写剧本，奥比制作。于是，华特根据林德伯格的事迹，构思了一个简单、有趣的故事。这就是“《米老鼠》系列”影片第一部——《疯狂飞机》。

但是另一方面，片子的制作仍然是个问题，因为那些投靠米兹的画家要等到6月才离开，而按照合约规定，他们还有3部《奥斯华》片集必须摄制，在此期间是不可以制作其他动画片的，所以米老鼠的《疯狂飞机》只能在地下偷偷的制作。华特负责构思故事大纲和监督其他画家不来干扰他们的工作，而乌比就锁上房门着手绘制。如果有人敲门，他就把新绘制的图藏起，在图案上放上奥斯华的画。乌比以每天700张画面的惊人速度绘制这部新的影片。莉莉安和另外一个可信赖的女工则躲在车库里，把奥比绘制的图画描在赛璐珞片上。到了夜里画家们下班后，华特就把绘好的赛璐珞板拿到制片厂去，由一位忠心的职员麦克·马可斯拍摄下来，但必须在第二天早晨其他职员来以前，把有关《疯狂飞机》的一切都收拾起来，像是什么也没发生过一样。

《疯狂飞机》于1928年5月10日在好莱坞落日大道的电影院试映。虽然没有引起轰动，但观众的反映还算不错，令华特信心备增。紧接着，华特用最后的资金又拍了两部米老鼠短片。在第二部《骑快马的高卓人》中，米老鼠是一个勇敢的骑手；在第三部《汽船威利》中，米老鼠又成了一个能干的船员。不过在米老鼠诞生的初期仍然可以说是喜忧参半，喜的是如今那班背信弃义的家伙们都已经离开，因此在拍摄卡通影片时，华特再不需要煞费苦心地保密了；忧的是尽管观众反映似乎不错，但并没有发行人对前两部米老鼠电影表示有兴趣，华特当时的处境相当尴尬，他又要面临着片子卖不出去而成本日增的局面了。

令米老鼠真正红起来的是它的第三集《汽船威利》，因为它恰好赶上了电影有声化这趟快车。早在1927年10月6日，世界上第一部有声电影《爵士歌手》在纽约市华纳剧院公演的时候，尽管很多影坛巨子还没有看出电影有声化即将带来的巨大变革，华特却意识到卡通影片将不可避免地被加上声音。因此，纵然现在他还没有为头两部米老鼠片子找到买主，他已经计划将米老鼠系列的第三部《汽船威利》制作成声音和动作相配合的一部影片。当然，就当时的技术实力而言，为电影配上声音不是一件容易的事情，在好莱坞，配音设备被一些大公司独占，出于自身利益的考虑，他们不让独立制片人把无声电影转成有声电影。华特不得不用极高的代价去纽约找配音设备为《汽船威利》加上配音，最后他找来了纽约的录音商包维斯，用1000美元为代价给《汽船威利》配上了音，这占了这部电影制作成本的一半以上。1928年11月18日《汽船威利》终于上演，造成巨大的轰动，观众像潮水一样涌向电影院，所有的影评杂志，包括《综艺杂志》、《每周影评》、《观览评论》，甚至连《纽约时报》都注意到了华特所摄制的第一部有声卡通。他们说华特在创造了“幸运兔子奥斯华”之后，现在又创出了“此后要被称做‘米老鼠’的角色。”《纽约时报》评论说这部卡通是“一部有创造力的影片，其中有许多使人发笑的地方，片中的哼、哈、尖叫以及各式各样的声音，都增添了喜剧色彩”。

随着《汽船威利》的巨大成功，华特开始不愁他的影片找不到买主，紧接着，他让包维斯为米老鼠的前两集《疯狂飞机》和《骑快马的高卓人》加上了配音并开始着手第四集《谷仓之舞》的制作。包维斯的配音工作使他赢得了华特的信任，所以被委以负责影片发行的工作，《米老鼠》剧集由他安排发行公司卖到各个州。包维斯利用他手头的电影声装置和影片的发行权利在华特毫不知情的情况下侵吞着《米老鼠》带来的巨大利润，但却丝毫没有兑现他所承诺的承担影片在推销和发行上的一切花费。从1928到1930年元月，华特交给了包维斯米老鼠第一部片集的12部，第二部片集的3部和6部。整个成本是11万6500元，也就是每部5500元。虽然包维斯收了大数目的放演租金——几乎每部卡通17000元，可是等他扣除所谓35%的场地租金，以及冲洗费、处理费、广告费、检查费、热照税、保险费、音乐版权税、录音费、冲洗版权税等等，给华特的已是微乎其微了。尽管三哥罗伊不止一次提醒华特对包维斯多留意一点，但包维斯总是有能力让华特以为自己所掌握的电影配音器材和销售关系网对“《米老鼠》系列”有多么重要而让华特放松警惕。虽然米老鼠的巨大成功使得华特的“迪士尼兄弟制片厂”表面上看起来确实是繁荣了，但出于华特对于卡通电影制作的苛刻要求诸如“每个计划都要提出两个以上的副本，在具体效果出来之后选择一个”类似态度，让华特的动画电影成本一直居高不下，他的每部卡通的成本一般高达5000美元以上，所以实际上，华特并没有赚多少钱，而且还不得不拿出自己的钱来补贴在影片行销上的巨大支出。当然，按照合约，这一部分资金该由包维斯来提供，但包维斯却屡次搪塞了过去。终于有一天，华特实在没有多余的资金进行运转，而期望从包维斯那里得到的收入来支付支出的时候，他们等了好几个星期支票还没有汇来。罗伊不得不跑了一趟纽约，但仍不得要领，只的回来对华特说：“那家伙是个骗子！”实际上包维斯此人是纽约市的大骗子之一，他的“电影声”也是根据别人的专利品装配出来的，但如今却可以在和迪士尼兄弟坐在一起谈判的时候说：“他只推销电影声，米老鼠的成功只不过是他的副产品！”不过尽管如此，他还极希望在一年合约后续约。但华特却提出，要谈续约，必须要先清理旧帐。这个时候包维斯亮出了他的王牌，他给华特看一封包维斯在西海岸的亲信打来的电报，说乌比已和包维斯签了约，为他摄制新卡通片集，由他每个星期付给乌比300元。乌比·依维克，米老鼠形象的设计者之一，华特事业上最好的好友和得力助手，却在华特即将冲破黎明前的黑暗的时候投靠了原力的暗黑面（原谅我这个《星球大战》FANS使用星战术语吧），以至于如今我们谈及迪士尼公司如今的辉煌和看到米老鼠那经典可爱的形象的时候，已经很少还有人能记得乌比这个名字，这不能不说是一种遗憾。华特不相信与他一起辛苦创业的乌比也会背叛他，但天要落雨娘要嫁人，乌比确实要离职，一切都无法挽回，华特不得不解除了他和公司的合约，并把他的1/5的股份折合成2920美元给了他。

接下来华特不得不自己去联系“《米老鼠》剧集”的发行和其他相关工作，但他发现自己举步



维艰，每家大公司都热烈地欢迎他，但即使如米高梅那样的公司等都不敢和华特签约，因为包维斯放出消息，说谁要和华特签约就去告他。华特怀着绝望的心情敲开了最后一家电影发行公司——哥伦比亚公司的门，却敲出了自己未来的希望之光。当时的哥伦比亚公司规模不大，但该公司的创立人好胜的哈利·柯恩，那时候他正踌躇满志，想成为大制片人。他以每部卡通7000元先付款和华特订了约，更为重要的是他愿意提供2500元供华特打官司。作为一个骗子自然没有多少勇气直面挑战，包维斯自认不敌，所以建议华特付给他10万元，他就放手所制的21部卡通影片控制权。华特明知道包维斯这个骗子欠他更多的钱，但是为了获得控制影片的权利，只好认了。华特向哥伦比亚公司借了5万元，结束了和包维斯的交易。从此，华特充满崎岖的人生终于踏上坦途，他终于能静下心来享受自己成功带来的喜悦了。

1931年，“米老鼠俱乐部”会员已达100万，人们对米老鼠的狂热，给华特带来了滚滚不断的财源。1932年，世界上第一部彩色有声动画片《花儿与树》在华特笔下诞生，这是一部田园电影，片中的植物随着门德尔松和舒伯特的音乐曼妙地舞动着。当然，就像华特以往地动画片一样，这部动画1932年7月在纽约中国戏院公映的时候引起轰动，并为他赢得了当年的奥斯卡奖，连脱离他的乌比·依维克都给他写来了贺信。《花儿与树》的成功不仅进一步确立了华特·迪士尼在动画片领域的地位，也给他带来极为可观的收入。1933年迪士尼公司又出品了影片《三只小猪》，使华特的卡通片事业又向前跨了一大步。1933年5月《三只小猪》在纽约大会堂举行首映式，盛况不亚于“《米老鼠》系列”影片。当时美国正处于经济危机中，这部片子的主题歌《谁怕大灰狼》成为人人传唱的歌曲。之后，华特又拍了一些米老鼠题材的动画片，并在其中把“唐老鸭”、“普洛托”等经典形象引了出来。唐老鸭是一个喋喋不休的抱怨者；普洛托则是个专干蠢事的傻瓜。

但是一直到1934年为止，华特还没有尝试动画长片的制作。当然，他一直非常清楚，以自己的能力和手下那群年轻而且有创意的艺术家们，所能做到的不仅仅是绘制8分钟长、全是玩闹打趣的卡通影片，而这一切不过只是需要一个时机而已。而如今，随着自己声誉的迭起，手下制作队伍的成熟，流动资金的逐渐宽余，华特觉得这个世纪已经成熟了。他选择了《白雪公主》作为他第一部卡通长片，因为这个故事最适宜于摄制成卡通长片。当然，他做了很多的修改，因为原来的“格林兄弟”版《白雪公主》是个相当黑暗的故事，邪恶的皇后不是白雪公主的继母，而是她的生母，白雪公主则记恨母亲害她离开父亲和皇宫，编出“继母要谋害我”的谎言，而七个小矮人也是一干与公主有暖昧关系的山林野人，甚至最后，救出公主的王子也被形容成有“恋尸癖”。这种故事当然不适合说给小孩子听，但在华特的修改下，《白雪公主》终于成为了一个美妙的故事，它有着受人喜爱的英雄和公主，有邪恶的坏人，有小矮人可以表现出人类的同情心和滑稽动作，最重要的，是华特让这个故事变成了一个可以深深地打动人们的心灵的老少皆宜的动画。

但是当时，《白雪公主》的拍摄对于华特和迪士尼公司来说不啻为一个巨大的冒险，几乎所有人都反对他，罗伊更是竭力反对。因为要花费50万美元，这对当时的迪士尼来说是一个天文数字！虽然制作动画片的成本高得惊人，迪士尼本人也没制作大型动画片的经验，不过，迪士尼还是冒着倾家荡产的风险，坚定地聘请了300多位艺术家来帮他完成这项“不可能的任务”。他们整整花了三年的时间，拍成了动画长片《白雪公主》。1937年12月21日，《白雪公主》首映当天果然又是盛况空前。这部片子被译成各国语言，在全世界放映，盈利比华特预期的要高出10倍。

继此之后，华特又先后推出《木偶奇遇记》、《小鹿班比》、《幻想曲》等一批优秀的动画长片。接着因为第二次世界大战爆发，由于欧洲市场萎缩，迪士尼公司的业务也受影响，处于低潮。二战结束后才又重新振兴。

战后，华特最伟大的创举就是在洛杉矶建立了迪士尼乐园。一直有着无穷的想象力的他，在创作米老鼠、唐老鸭、三个小猪、白雪公主等动画片角色时，心里就已经有了一座童话乐园，他想象中，那是一个孩子们的世界，不仅有动画片和童话故事里的人物、建筑和树林，还有各种各样的游艺设施，总之，应该充满儿童的乐趣。1955年，乐园建成并启用，那时他就发现，这座乐园并不完全是属于孩子们的，成年人对它同样有极大的兴趣，它成了洛杉矶一处著名的旅游景点，所有到美国西海岸来的游客都要来此一游，因此，迪士尼乐园收益巨大。后来，他又在美国东部的佛罗里达州又建了一座规模更大的乐园，叫做“迪士尼世界”，园内设有酒店和更多的旅游景点，具备了度假村的条件。

华特·迪士尼在生命中的最后6年是非常活跃的。他没有因身患肺癌受到任何影响，反而急于做更多的事情。1966年7月，华特·迪士尼与妻子度过他们第41个结婚纪念日，他儿孙满堂，享受着一个老人应有的幸福。同年12月15日，刚刚度过了65岁生日的华特·迪士尼病逝，没能等到他的第19部动画电影上映，他也没能看到佛州迪士尼世界的建成。在他去世的当天，《纽约时报》刊登了这样的标题：“米老鼠王国的创始人——华特·迪士尼与世长辞！”我们伟大的动画导演终于走完了他崎岖而又灿烂的一生。

迪士尼一生曾多次由于其创造性的艺术形式而获奖。1939年，迪士尼获得美国电影学会颁发的“学院奖”。他亲自参与制作的600部电影和动画短片共获得了32个奥斯卡奖，7次格莱美奖和数百个其他奖项。1965年，美国总统约翰逊授予迪士尼“总统自由勋章”，以表彰他对世界艺术的特殊贡献。更重要的是，他为我们几代人带来了持续不断的快乐，而且这些快乐又在我们失意彷徨的时候恰如其分的抚慰了我们受伤的内心。正如哥伦比亚广播公司在华特·迪士尼逝世当天的晚间新闻中对其的悼词中陈述：“迪士尼是一位富有创造性的天才，他为全世界的人带来了欢乐，但若我们仅仅从这一方面去判断他所作出的贡献，仍是不够的……迪士尼在医治、安慰人类心灵方面所作的贡献，也许比世界上任何一位心理医生都要大。”

华特已经离开了我们快40年，但正如未来学家雷·布劳德博预言：“华特·迪士尼将影响好几个世纪人的思想！”在华特去世好多年之后的今天，他依然活在全球人的心中。看他的影片的人越来越多。早期的米老鼠片再度成为热门。《幻想曲》和《爱丽丝梦游奇境》这些影片首次发行时可能仅仅只是作为纪念拼而推出，本身并不打算赚钱，但却出乎意料地受到了新一代的欢迎。而在地球另一边的此地，随着迪士尼短篇动画和大长篇电影的多年熏陶，再加上诸如《王国之心》之类游戏的推波助澜，更重要的是迪士尼生平最伟大的创举“迪士尼乐园”来到了香港，我们也得以领略这位伟大动画导演丰富而又坚毅的内心以及享受他为我们带来的无边无际的快乐。

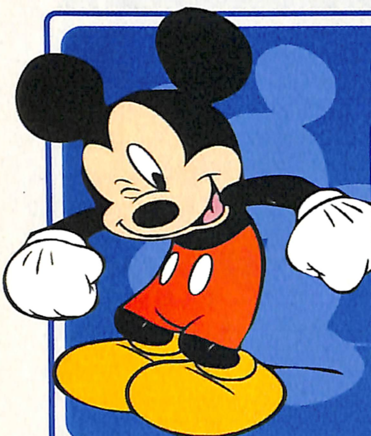
他是一位用创意改变世界的天才，是他在我们这个钢筋水泥构成的现实世界建立了天堂，是他让许多彷徨无依的心灵感到了温暖的慰藉。



PART 2 传递爱与欢乐的天使们

也许对我们来说，那些迪士尼动画中活灵活现的角色才是真正的主角，他们神奇活现地在银幕中演绎着迪士尼一部又一部的经典，又在一代又一代观众心中勾勒出玫瑰色的梦境。尽管他们中有一些早已过了古稀之年，但岁月丝毫没有削减他们的魅力，反而吸引一代又一代的观众来到迪士尼的幻想王国。也许正是因为欢乐是跨越时间和空间的共通语言，让我们不分地域和时间限制的喜爱他们，而也许正是因为我们一代又一代的如此热爱，让他们得以青春永驻。

米老鼠



诞生时间	1928年
正名	米奇老鼠(Mickey Mouse)
昵称	米老鼠
首次出演	《汽船威利》(虽然是米老鼠片集的第三集，但却是首次公映的电影)
经典衣着	红色衬衣、短裤和黄色鞋子
口头禅	“糟了！”、“哦，小家伙！”“那一定是很时髦的！”“笨蛋，向右转……”、“快注意！”

华特·迪士尼有一句经常在嘴边的话，“It all started with a mouse(一切都始于一只老鼠)！”很显然，这只老鼠一手造就了整个迪士尼王国！

我们在刚才介绍华特·迪士尼坎坷的成功经历时，已经介绍了这只世界上最著名的老鼠诞生的故事，之所以放到那里讲，那是因为，这只老鼠对于迪士尼的人生来说，实在是太重要了，所以关于他诞生的那段故事，这里就从略了。不过作为世界上最著名的卡通明星，他背后还有一些非常有趣的话题。

或许华特·迪士尼自己不觉得，他在这只小老鼠身上倾注自己爱的时候，已经将他自己的特质潜移默化地灌注了进去。尽管他时常说米老鼠的个性来自于是他一直倾慕的卓别林：“我们想让一只老鼠虽然小，却具有卓别林的想法——虽为小人物却具有尽力而为的精神。”可是谁都可以发现米老鼠和华特·迪士尼本人的相像之处，最为明显的是声音。他那局促不安而慌乱的假声，说话之前先出出怯懦的“哦、哦、哦”声，正适合米老鼠，其他人还真学不来，当然，这其中确实有真正的原因，因为为米老鼠配音的正是迪士尼本人：米老鼠在1929年推出的卡通卡《狂欢的小孩》中第一次开口说话，它的第一句台词是“Hot dog(热狗)”，就是华特·迪士尼本人为米老鼠配的音，其后，华特一直担任米老鼠的配音工作，直到1947年，《米奇与魔豆》则是迪士尼最后一次为米老鼠配音。此外，米老鼠的性格上和华特也非常相像，比如富有冒险精神，正直诚实、缺乏世故及要胜过他人的童稚野心。这也许是因为迪士尼手下的卡通画家早已看出米老鼠和华特的相像之处，于是在下笔时总想到华特的特性。这些画家总是极力抓住他的每个表情和动作。有一次，他们实在没有办法画出某一个表情，就用摄像机把华特的演出拍下来，效果出奇的好。

这只世界上最著名的老鼠和永恒的卡通主角如今已经77岁了，但是其魅力却始终未曾稍减，他早已成为华特·迪士尼卡通王国的招牌和重要标志。作为世界级的卡通明星，米老鼠迄今为止一共主演了3部电影，参与演出了120部卡通片，并出现在数百多种电视节目上，他的卡通头像被印刷在数千万种商品上面。而成立于50年代的“米老鼠俱乐部”，如今成员已经遍及全球，拥有几千万的成员。而更令人骄傲的是，在1978年米奇欢度50岁生日的时候，米奇的名字被刻在好莱坞的星光大道上，成为了星光大道名人榜上第一位“非人类”的明星！

米妮



出生时间	1928年
正名	米妮老鼠(Minnie Mouse)
昵称	明妮/米妮
首次出演	《汽船威利》
经典衣着	白底红点连衣裙，头上戴着一只硕大的蝴蝶结，十分可爱。
口头禅	“为什么？嗨！”“难道你不快乐吗？”“哟，呵”“噢，米奇……”

米妮是米老鼠的女朋友，它是一只长相甜美的雌性小老鼠。

1928年，华特·迪士尼和乌比·依维克创造了米老鼠以取代他们先前被夺去的动画明星“幸运兔子奥斯华”，但是他们发现，米老鼠单独一个人无法完成他们委以的重任，这是因为他的前辈“幸运兔子奥斯华”在被环球影片公司夺去之前就被设计成一个多情种子，有着许多潜在的追求对象。为了有充分条件与自己的前辈竞争，必须出现一个能够匹敌奥斯华众多女友的女性角色，于是，结合了兔子小姐、棉花尾巴小姐、梵尼、以及一大群不知姓名的护士和舞蹈家的优点，华特和乌比创造了米妮老鼠这一经典形象。米妮被设计成一个新潮少女，她总是紧跟着最年轻时髦的新一代的文化潮流以取悦不同年代的新观众。

米妮和米奇最着在1928年5月15日完成的《疯狂飞机》中露面，剧中，米妮被米奇邀请参加他的飞机的处女航。她答应了米奇参加航行，却拒绝了他提出的在飞行中途吻她的要求。最后米奇在飞机上强迫米妮接受他的吻，但却导致她打开降落伞飞出了飞机。第一部电影中的米妮就被设计成一个有着独立主见的新女性，她并非对她的男友百依百顺并能轻易挣脱他的拥抱。

这对情侣的初次出演随着米老鼠影片受欢迎而为大众所熟知。在1928年12月30号上映的“《米老鼠》系列”影片的第二集《骑快马的高卓人》(但从时间顺序上来说，却是第三部被公映的作品)中，米妮饰演一位受雇于南美大草原上的一家酒吧餐馆的女招待兼阿根廷卡迪纳舞蹈演员。她在饰演高卓人的米奇和被流放者黑彼得面前表现探戈舞，两者都为她着迷，但黑彼得却在后来试图绑架她。而米奇不得不作为英雄在坏蛋手中拯救受困的少女。虽然都是老面孔，但他们三人都作为初次相识的陌生人登场。

他们在1928年12月18日公映的米老鼠系列第三集《汽船威利》中再度登场，彼得饰演汽船的船长，米奇则饰演水手而米妮则饰演他们惟一的船员，两只老鼠在“稻草丛中的火鸡”音乐的伴奏下倾情出演了第一部有声卡通电影。



布鲁托



出生时间	1930年
正名	布鲁托(Pluto)
首次出演	《逃犯》
经典衣着	红色或绿色项圈
口头禅	"哼！"、"嗤嗤嗤……""吠吠！"

布鲁托是对米老鼠最忠心的宠物狗，不仅经常在《米老鼠和唐老鸭》的卡通系列中经常露面，而且还有它自己做主角的48集卡通作品。布鲁托是一只纯粹的狗，这一点和果菲不同，果菲被设定为一个人类角色。布鲁托第一次亮相是在1930年的米老鼠系列卡通片《逃犯》中以一只被警察带着去追捕逃犯米老鼠的猎狗登场，次年在《诊所》一集中它又成了米妮老鼠的宠物狗，不过当时它的名字是流浪者，然后在一年之后的《猎鹿人》一集中，它终于成为了米老鼠名为布鲁托的宠物狗，这个名字沿用至今。作为一只纯粹的狗，它只能靠鼻音来表白自己的爱憎。

果菲



出生时间	1932年
正名	果菲(Goofy)
昵称	果菲、果老狼
首次出演	《米奇的时事讽刺剧》
经典衣着	吊带牛仔裤＋蓝白海魂衫＋大头皮鞋
口头禅	"哟，他们知道些什么……""啊哈！""啃？"

果菲(Goofy，意思是愚蠢)是一条心地善良但脑瓜不大灵活的狗，他是作为布鲁托的对比物出现的。它首次现身荧幕是在《米奇的时事讽刺剧》一片中扮演观众角色，当时它发出的刺耳笑声令它在观众中显得有点鹤立鸡群，然而正是这把奇特的笑声令果菲从此走红。不过比布鲁托幸运的是，果菲被赋予了人的性格，不但可以直着身子走路，而且还会说人话，虽然口齿很不清。

唐老鸭



出生时间	1934年6月9日
正名	唐纳德鸭(Donald Duck)
昵称	唐老鸭
首次出演	《聪明的小母鸡》
经典衣着	蓝色水手服、蓝色水手帽、不穿裤子-_-b
口头禅	"噢，是吗？"、"好吗。宝贝？""噢，啐！"、"哎呀，哎呀，哎呀！"、"没啥了不起！"

唐老鸭是迪士尼的幻想世界中，惟一地位可以与米奇相比拟的明星。尽管他出生晚于米妮、布鲁托和果菲，但却拥有远远高于他们的人气，他和米奇并列为迪士尼的招牌角色，很多时候他俩和迪士尼之间几乎可以划等号。

唐老鸭拥有和米奇截然相反的性格，米奇给人的感觉总是一位近乎完美的好好先生，华特·迪士尼似乎不愿意让它丝毫的缺点，但是我们的唐老鸭呢？这只鸭子却有一大堆坏毛病！然而也因为如此，唐老鸭却比米奇更接近真实的人性，引起观众更多的共鸣，受到影迷的爱戴。

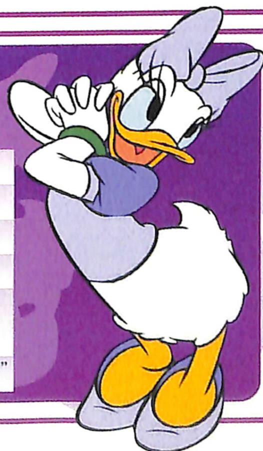
唐老鸭诞生于1934年6月9日，第一次与世人见面是在一部名叫《聪明的小母鸡》的卡通片中。但此时的唐老鸭尚未显露其个性化的特征，而且也未坐上主角的位子，直到1935年卡尔·巴克斯加入迪士尼，并为唐老鸭量身定做了第一部以它为主角的卡通短剧《现代发明》，终于使唐老鸭一举成名，登上了迪士尼卡通世界的主角位置。

唐老鸭虽然呈现出许多人类负面的表现，但也因此能够有别于米奇老鼠而大受欢迎。第二次世界大战期间，迪士尼片厂面临军方借用、员工被征兵的威胁，迪士尼的长片计划因而终止，此时期迪士尼帮美国官方拍了一些为国家宣传的动画短片，例如在一部劝人纳税的宣导短片中，唐老鸭不纳税最后却自讨苦吃，呈现出纳税的重要。迪士尼以唐老鸭这种"逆向宣导"的手法却收到了很好的效果。由于唐老鸭拥有非常高的人气，所以在迪士尼动画中出场机会也比较多，他在1943年迪士尼有纪录片性质的第6部经典动画《致候吾友》中首度出现在经典动画电影中，并且它也借着此片成功打入拉丁美洲市场。之后唐老鸭又陆续在迪士尼经典动画第7部《三骑士》、第9部《米奇与魔豆》、第10部《旋律时光》中登场，在迪士尼经典动画电影中出现的频率甚至超过了米老鼠。

2004年6月，唐老鸭在70岁生日的时候留名好莱坞星光大道，他是继米奇之后另一位获得如此殊荣的动画明星，也是仅有的两名动画角色中的一位。

黛丝

出生时间	1937年
正名	黛丝鸭(Daisy Duck)
昵称	黛丝、戴茜
首次出演	《情圣唐老鸭》
经典衣着	蓝色短袖淑女衫、粉红色高跟鞋和大蝴蝶结
口头禅	"嗯，我不会呀！"、"噢，唐老鸭……"



唐老鸭的女友，和唐老鸭一样的自以为是、喜怒无常、容易冲动、脾气暴躁。

原名Donna Duck，在1937年的《情圣唐老鸭》中登场，之后在1940年的《Mr.Duck Steps Out》中改名为黛丝。她打扮入时、心地善良，没有谁能像黛丝那样婀娜多姿。不过她喜怒无常的性格与男友唐老鸭天生一对，她堪称戏剧女皇，也常常以摆布唐老鸭为乐。她深知女性的天性、期望能万千宠爱于一身：糖果、鲜花以及市中心的月下漫步，缺一不可。假若唐老鸭办不到，她一定毫不留情发出最后通牒。"你如果还不改正的话，我以后就不想再见你。"纵使黛丝再三警告，她很清楚唐老鸭还是会一错再错。老实说，假如黛丝可以自由选择独占唐老鸭或与其它朋友分享，她势必向唐老鸭表明"你是我的，我的，我的…"寸步不让。

小熊维尼是一只纯真可爱、有耐性、乐观、乐于助人的小熊，他的昵称Pooh的来源是因为狗熊在偷吃蜂蜜的时候，用力吹停留在自己鼻子上的蜜蜂是嘴里会发出Pooh，Pooh的声音。虽然他有时候有点笨拙，常常为了吃，做出许多傻事，但心地很善良，有着一大堆的朋友，即使遇到困难也不愁找不到朋友一起克服。他住在一个叫做百亩森林的地方，他的家是这个森林里的一颗的胡桃树下的一个舒适的小屋子，和他的朋友跳跳虎、猪仔、咿唷、瑞比、猫头鹰、袋鼠妈妈、小 毗邻。最爱吃蜂蜜，但总是被蜜蜂螫，平时爱玩抛树枝游戏或和罗宾、小猪一起冒险。

严格来说，小熊维尼并非是迪士尼公司自己创造出来的人物，他其实是源自于英国名作家米尔恩(A.A.Milen)上个世纪是所创作的一系列小熊维尼的故事书，由于非常受欢迎，所以迪士尼公司于1961年买下动画版权创作了小熊维尼这一经典动画形象。

1925年米尔恩的儿子罗宾在伦敦动物园看见了一只名叫"维尼"的美洲黑熊，便把自己的玩具熊也叫作"维尼"。隔年，米尔恩开始创作与小熊维尼的相关故事及诗集，充满童趣的风格，立刻吸引不少大小读者，直至今日，米尔恩笔下的小熊维尼，至少已有30种语言，七千多万本的销售量，堪称当代最受欢迎的著作之一。华特·迪士尼在获得小熊维尼的动画版权之后，为了不让小熊维尼的动画与原著中的角色造型相差太远，华特·迪士尼找来了资深的音乐动画片沃冈瑞德曼(Wolfgang Reitherman)担任导演，也找来了"欢乐满人间"及"森林王子"的王牌配乐理查德及罗伯特薛曼兄弟为小熊维尼编了许多轻快活泼、动听的歌曲及音乐。优秀的故事、经典的形象加上细致的制作使小熊维尼一炮打响，并受宠几十年而经久不衰，而且短篇动画《小熊维尼与大风吹》更拿到1968年奥斯卡金像奖最佳短篇动画奖。

如今，小熊维尼仍然受到不同年龄和不同阶层人士的热爱，人气直追迪士尼的招牌偶像米奇和唐老鸭，2001年维尼的版权中止期到的时候，为了继续获得他的形象使用权，迪士尼竟然以2.4亿英镑一次性购得这只小熊25年的肖像使用权，成为英国有史以来金额最大的著作权买卖，其受欢迎程度可见一斑。

小熊维尼——



出生时间	1929年
正名	小熊维尼(Winnie the Pooh)
昵称	维尼、维尼菩、プーちゃん(日文名)
首次出演	《小熊维尼与蜂蜜树》
经典衣着	一件旧的大红T恤衫、也不穿裤子-_-b
口头禅	"哦，打扰了！"、"想，想，想，想再想想。"

迪士尼公司八十多年的历史中诞生了无数动画明星：狮子王辛巴、小飞象、跳跳虎、小鹿斑比、爱丽丝、辛巴达、人猿泰山、小飞侠彼得潘、海格利斯、阿拉丁、摩西、花木兰、白雪公主、灰姑娘、小美人鱼、巴斯光年、小丑鱼尼莫……

限于篇幅，我们这里不可能一一介绍，只能挑选最具有代表性的角色进行。当然，他们都是迪士尼世界那美丽夜空中璀璨的明星，背后都有着一个个动人的故事，让我们一次次开怀大笑，给我们带来过一次次的感动，对于他们，我们同样热爱。

PART 3 玫瑰色的梦境——迪士尼的动画长片



假如把华特·迪士尼公司的所有作品比作一串精美的项链的话，那他的长篇动画就是这串项链上耀眼的宝石。不仅质量极高，而且自1937年12月21日的《白雪公主》起，迪士尼公司就基本以每一到两年一部的速度推出这些动画长片。所以，迪士尼的动画长片也见证了迪士尼公司的跌宕起伏，又因为华特·迪士尼极其重视大长片的制作，每部作品都可以说是倾全公司之力打造，所以可以毫不犹豫的说，迪士尼动画长片的历史就是华特·迪士尼公司的历史，凭借着这些制作精良的动画片，迪士尼在几十年间由原本的动画工作室扩张为跨国大公司，并从此成为动画界的龙头，其间酸甜苦辣真可谓尝者自知。而对我们这些观众来说，这些动画长片又好似一个又一个玫瑰色的梦境，带领我们一次又一次旅行迪士尼创造的童话世界。

我们在前文中说过，华特·迪士尼第一次尝试动画长片对他来说不啻为一次赌博，由此才诞生了世界上第一部动画长片《白雪公主》。在此之前，他所制作的一般都是8分钟左右的卡通短片，作为电影开演前的娱兴节目。一般以单纯的搞笑打闹为主，几乎没有什么剧情。但实际上，华特本身一直有担任一位真正导演的冲动，其初到好莱坞时，也曾经想放弃动画业往电影业方向发展，但由于情势所迫不得不回到动画制作的老路上来。不过到了1937年，他的个人声望和公司资金有了一定的积累之后，他仍然想回去过一把导演瘾。当然，这也是出于理智的考虑，因为动画短片在当时只是当作电影的附属物而无法成为独立的电影，但另一方面，动画片却异常的受观众欢迎，华特在商业方面的独具慧眼使其觉得这是个潜在的巨大市场，而且将卡通片从电影附属物中独立出来，也能真正确立动画电影和动画电影导演的地位，更能让自己的公司获得更大的影响力。所以，虽然幽默搞笑的美式动画传统被后来的迪士尼短篇动画很好的继承下来，但真正延续迪士尼公司辉煌业绩的，自这一刻起就落在了动画大长片的头上。

由于迪士尼公司拥有巨大的规模和悠久的历史，所以后人将迪士尼出产的所有卡通作品按照不同风格做了归类，要深入了解迪士尼的卡通长片有必要先对这些分类有所了解。

算上今年11月将要推出的新作《四眼天鸡》，迪士尼公司迄今为止共推出了94部动画长片，一般将其分为：迪士尼经典动画(Walt Disney's CLASSICS)、迪士尼真人动画(Animation Masterpiece with Live Action)、迪士尼计算机动画(3D Computer Animation)、迪士尼粘土动画(Claymation Animation)、迪士尼电影版卡通(Disney's MovieToon)、迪士尼录影带版卡通(Disney's Video Premiere)几个系列。

迪士尼经典动画

Walt Disney's CLASSICS

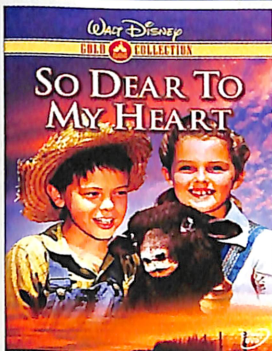


一般把迪士尼本身最具代表性的"华特·迪士尼动画片工作室"(Walt Disney Animation Studios)制作的作品称为是迪士尼的"经典动画"(CLASSICS)。"经典动画"是迪士尼公司最重头的作品，投入的资金最多，参与的人才最优秀，同时也是迪士尼公司最具有招牌性质

的动画作品。也有一些媒体将之称为称之为“年度动画”，但实际上迪士尼动画电影并不一定每年推出一部。总之，“经典动画”系列作品就是指“华特·迪士尼动画片工作室”制作的动画片，大部分是以长篇剧情片为主，但也有几部是属于中、短篇合辑或是音乐片、纪录片性质，更有不少作品后来还改编为迪士尼乐园的游行表演、冰上世界、音乐剧等等，甚至还有一些因为比较受欢迎而推出电视版的影集或是影音产品续集。

迪士尼真人动画

Animation Masterpiece with Live Action

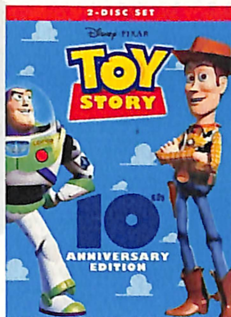


在迪士尼以动画片起家之后，开始逐渐尝试其它各类电影。早在1950年代迪士尼开始开拍全真人主演的电影之前，迪士尼就曾经拍过几部真人和动画合演的作品，后来还陆续推出了好几部此类的作品，采取真人和动画合演的方式呈现，这类作品就叫做Animation Masterpiece with Live Action。而冠以Masterpiece的原因是因为这些迪士尼影音产品曾经包含在“Masterpiece Collection”为主题的系列作品中发行，“Masterpiece Collection”除了迪士尼所有的“经典动画”之外，还包含这些由真人和动画合演的著名迪士尼电影，在世界其它各地发行影音产品，这几部真人和动画合演的电影虽然不算在经典动画之内，但也挂名在“Walt Disney's CLASSICS”系列中发行，所以Masterpiece是一个历史意义的名次。这几部电影都有迪士尼传统动画作品中“音乐”、“喜剧”等特质，作品成就不亚于迪士尼经典动画系列，其中1964年的《欢乐满人间》还获奥斯卡13项提名5项得奖的殊荣，是迪士尼影史上成就最高的一部电影。另外，迪士尼集团旗下正金石电影公司1988年也有一部由真人与动画共同合演的电影《威探闯通关》，当年还获得4座奥斯卡金像奖。

迪士尼计算机动画

3D Computer Animation

迪士尼计算机动画是电脑图形技术飞速发展的产物，随着3D CG技术的逐渐成熟，其在电影中的运用已十分普遍，当然迪士尼公司的3D计算机动画基本上都是其旗下“皮克斯工作室”(PIXAR Animation Studios)的功劳。两者在1995年推出的完全以3D计算机动画拍摄而成的动画《玩具总动员》，票房和口碑都非常好，为动画影片的种类又开创出全新的风貌。在此之后，迪士尼与皮克斯又陆续推出了几部3D计算机动画电影，技术愈来愈纯熟，这几部作品的成功，在动画市场上独领风骚，也让计算机动画逐渐成为动画市场上的主流之一，使得传统手绘动画面临考验。

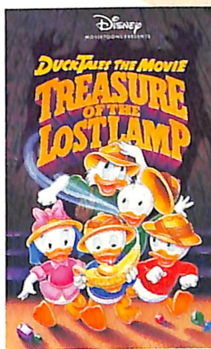


虽然迪士尼的计算机动画和梦工厂的PDI工作室各占半壁江山，但由于其几乎都依赖皮克斯进行创作，所以当迪士尼与皮克斯在去年年初为《海底总动员》一片的分红闹得撕破脸皮之后，很多人都担心迪士尼以后是否能够在计算机动画方面继续维持如今的地位。迪士尼与皮克斯的合约今年到期，目前并没有迹象表明迪士尼想继续和皮克斯进行合作，倒是迪士尼自己也开始投入3D计算机动画电影的制作，而且陆续极强与其它制片厂在3D动画作品方面的合作，但由于皮克斯是一家拥有许多非常有天赋的工作人员，并且非常有上升潜力的一家工作室，而迪士尼的经典动画如今又略显老态而正在流失市场，所以未来可以说是前途未卜。

迪士尼电影版卡通

Disney's MovieToon

上世纪50年代开始，电视技术飞速发展，

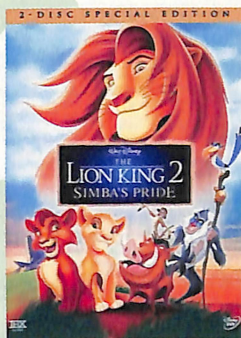


迪士尼从电影界起家后随之再跨入电视界，在80年代晚期更是成立了“华特·迪士尼电视动画部门”(Walt Disney Television Animation Division)，制作一系列迪士尼电视卡通影集，后来甚至将这些TV动画也制作成上映的电影，或直接以发行影音产品的方式推出上市。“电影版卡通”(Movietoons)就是指由迪士尼电视动画部门所制作、在戏院上映的作品，一般多是电视卡通影集推出在电影院上映的电影版，也有一些是跟迪士尼经典动画相关的续篇作品，但是由电视动画部门负责制作，后来此部门在2003年更名为“迪士尼卡通片工作室”(DisneyToon Studios)，和制作电影的“华特·迪士尼动画片工作室”相区别。其实迪士尼电视动画部门制作的作品，包括有“电影版卡通”、“迪士尼录影带版卡通”以及“电视卡通影集”，其中只要是有在戏院正式上映推出，而不是直接以发行影音产品首度推出，也不是在电视频道首度播出的，就算是此处所说的“电影版卡通”。

迪士尼录影带版卡通

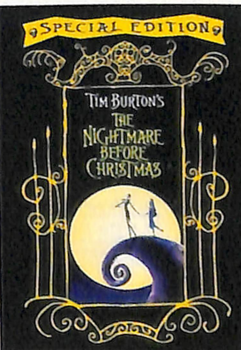
Disney's Video Premiere

迪士尼录影带版卡通源自于1994，当年迪士尼电视动画部门(Walt Disney Television Animation)将经典动画《阿拉丁》改拍电视影集播出，播出前为了帮此影集造势，迪士尼电视动画部门制作一部直接以录像带方式发行的《贾方复仇记》上市，此录像带只花了很少成本制作，回响却很大，全美录像带销售居然名列前茅，迪士尼无心插柳竟然意外找到另一门路，使得迪士尼经典动画故事得以延伸。所以，后来迪士尼投注更多资源拍摄录影带版卡通(Video Premiere)，让迪士尼经典动画延续新生命，不过制作是由电视动画部门负责，并不是制作原来电影的迪士尼片厂。之后此电视动画部门于2003年更名为“迪士尼卡通片工作室”(DisneyToon Studios)。迪士尼电视动画部门所制作的经典动画续集，有些甚至还于戏院上映推出，有在戏院上映的就归类在电影版卡通(Movietoons)；而直接以发行影音产品方式首度推出的才归类在录影带版卡通之中。



迪士尼粘土动画

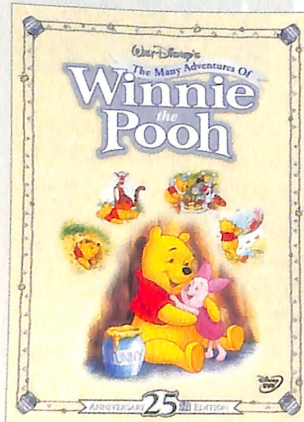
Claymation Animation

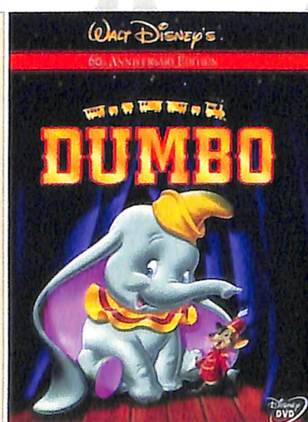


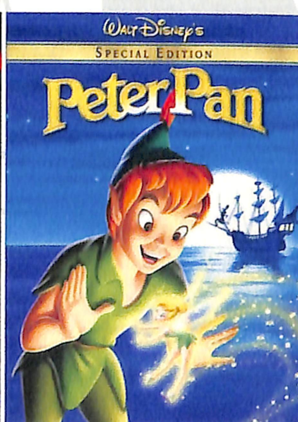
这一系列是指迪士尼发行过的“粘土动画”，“粘土动画”(Claymation Animation)是全由陶土模型定格拍摄而成，拍摄时采一个画面一个画面定态拍摄，然后将其连续播放，看来就宛如模型活动一般，因此也被称为“动画”的一种，当然这种动画的制作方式如今只有历史意义，因为其效果如今完全可以用3D CG技术模拟出来。这一类动画电影拍摄非常耗时，绝对不亚于手绘动画，往往五秒钟的画面要花去三个工作天才能完成。迪士尼曾经只出品过两部这一类陶土模型的动画电影作品，分别是《圣诞夜惊魂》和《飞天巨桃历险记》，都是由迪士尼和电影鬼才蒂姆·伯顿(Tim Burton)工作室所共同合作的，其中的《圣诞夜惊魂》因为风格诡异，因此是交由迪士尼旗下的正金石公司来发行的。

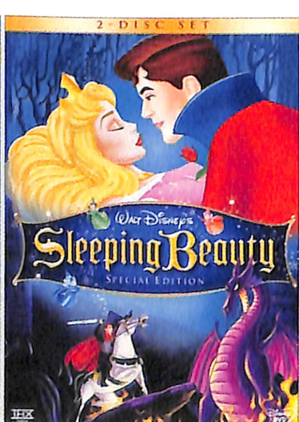
附：迪士尼历代长片年表

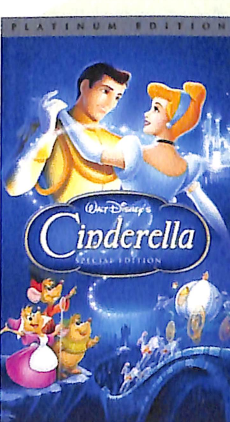
推出日期	英文原名	中文片名	所属系列
1937/12/21	Snow White and Seven Dwarfs	白雪公主	迪士尼经典动画No.1
1940/02/07	PINOCCHIO	木偶奇遇记	迪士尼经典动画No.2
1940/11/13	FANTASHA	幻想曲	迪士尼经典动画No.3
1941/10/23	DUMBO	小飞象	迪士尼经典动画No.4
1942/08/13	BAMBI	小鹿斑比	迪士尼经典动画No.5
1943/02/06	Saludos Amigos	致候吾友	迪士尼经典动画No.6
1945/02/03	The Three Caballeros	三骑士	迪士尼经典动画No.7
1946/04/20	Make Mine Music	为我谱上乐章	迪士尼经典动画No.8
1946/11/02	Song of the South	南方之歌	迪士尼真人动画
1947/09/27	FUN AND FANCY FREE	米奇与魔豆	迪士尼经典动画No.9
1948/05/27	Melody Time	旋律时光	迪士尼经典动画No.10
1949/01/19	So Dear to my Heart	悠情伴我心	迪士尼真人动画
1949/10/05	The Adventures of Ichabod and Mr.Toad	伊老师与小蟾蜍大历险	迪士尼经典动画No.11
1950/02/15	Cinderella	仙履奇缘	迪士尼经典动画No.12
1951/07/28	ALICE IN WONDERLAND	艾丽丝梦游仙境	迪士尼经典动画No.13
1953/02/05	Peter Pan	小飞侠	迪士尼经典动画No.14
1955/06/16	Lady and the Tramp	小姐与流氓	迪士尼经典动画No.15
1959/01/29	Sleeping Beauty	睡美人	迪士尼经典动画No.16
1961/01/25	101 DALMATIANS	101条斑点狗	迪士尼经典动画No.17
1963/12/25	The Sword in the Stone	石中剑	迪士尼经典动画No.18
1964/08/29	Mary Poppine	欢乐满人间	迪士尼真人动画
1967/10/18	The Jungle Book	森林王子	迪士尼经典动画No.19
1970/12/24	THE ARISTO CATS	猫儿历险记	迪士尼经典动画No.20
1971/10/07	Bedknobs and Broomsticks	飞天万能床	迪士尼真人动画
1973/11/08	Robin Hood	罗宾汉	迪士尼经典动画No.21
1977/03/11	The Many Adventures of Winnie the Pooh	小熊维尼历险记	迪士尼经典动画No.22
1977/06/22	THE RESCUERS	救难小英雄	迪士尼经典动画No.23
1977/11/03	PETE'S DRAGON	妙妙龙	迪士尼真人动画
1981/07/10	The Fox and the Hound	狐狸与猎狗	迪士尼经典动画No.24
1985/07/24	The Black Cauldron	黑神锅传奇	迪士尼经典动画No.25
1986/07/02	The Great Mouse Detective	妙妙探	迪士尼经典动画No.26
1988/06/22	Who Framed Roger Rabbit	谁陷害了兔子罗杰	迪士尼真人动画
1988/11/18	Oliver and Campany	奥丽华历险记	迪士尼经典动画No.27
1989/11/17	THE LITTLE MERMAID	小美人鱼	迪士尼经典动画No.28
1990/08/03	Treasure of the Lost Lamp	唐老鸭俱乐部之失落的神灯	迪士尼电影版卡通
1990/11/16	THE RESCUERS DOWNUNDER	救难小英雄澳洲历险记	迪士尼经典动画No.29
1991/11/22	Beauty and the Beast	美女与野兽	迪士尼经典动画No.30
1992/11/25	Aladdin	阿拉丁	迪士尼经典动画No.31
1993/10/13	The Nightmare Before Christmas	圣诞夜惊魂	迪士尼粘土动画
1994/05/20	The Return of Jafar	贾方复仇记	迪士尼录影带版卡通
1994/06/15	The Lion King	狮子王	迪士尼经典动画No.32
1995/04/07	A Goofy Movie	果菲狗	迪士尼电影版卡通
1995/06/23	Pocahontas	风中奇缘	迪士尼经典动画No.33
1995/11/22	Toy Story	玩具总动员	迪士尼计算机动画
1996/05/25	James and the Giant Peach	飞天巨桃历险记	迪士尼粘土动画
1996/06/21	The Hunchback of Notre Dame	钟楼怪人	迪士尼经典动画No.34
1996/08/13	Aladdin and the King of Thieves	阿拉丁和大盗之王	迪士尼录影带版卡通
1997/06/27	Hercules	海格利斯	迪士尼经典动画No.35
1997/08/04	Winnie the Pooh's Most Grand Adventure	小熊维尼寻找罗宾	迪士尼录影带版卡通
1997/11/11	Beauty and the Beast: The Enchanted Christmas	美女与野兽：贝儿的心愿	迪士尼录影带版卡通
1998/06/19	MULAN	花木兰	迪士尼经典动画No.36
1998/08/25	Pocahontas II	风中奇缘2	迪士尼录影带版卡通
1998/10/27	The Lion King 2:Simba's Pride	狮子王2：辛巴的荣耀	迪士尼录影带版卡通
1998/11/25	A Bug's Life	虫虫危机	迪士尼计算机动画
1999/03/26	Doug's 1st Movie	阿德日记电影版	迪士尼电影版卡通
1999/06/18	TARZAN	泰山	迪士尼经典动画No.37
1999/11/09	Mickey's Once Upon A Christmas	米老鼠温馨圣诞	迪士尼录影带版卡通
1999/11/24	Toy Story 2	玩具总动员2	迪士尼计算机动画
2000/01/01	Fantasia 2000	幻想曲2000	迪士尼经典动画No.38
2000/02/11	The Tigger Movie	跳跳虎历险记	迪士尼电影版卡通
2000/02/29	An Extremely Goofy Movie	极限果菲	迪士尼录影带版卡通
2000/05/19	Dinosaur	恐龙	迪士尼计算机动画
2000/09/19	The Little Mermaid II: Return the Sea	小美人鱼2：重返大海	迪士尼录影带版卡通
2000/12/15	The Emperor's New Groove	变身国王	迪士尼经典动画No.39
2001/02/16	Recess School's Out	下课后电影版	迪士尼电影版卡通
2001/02/27	Lady and the Tramp II: Scamp's Adventure	小姐与流氓2：狗儿逃家记	迪士尼录影带版卡通
2001/06/15	Atlantis The Lost Empire	亚特兰蒂斯：失落的帝国	迪士尼经典动画No.40
2001/11/02	Monsters,INC.	怪物公司	迪士尼计算机动画
2002/02/15	Return to Neverland	重返梦幻岛	迪士尼电影版卡通
2002/02/26	Cinderella II: Dreams Come True	仙履奇缘2：美梦成真	迪士尼录影带版卡通
2002/03/19	The Hunchback of Notre Dame	钟楼怪人2	迪士尼录影带版卡通
2002/06/21	Lilo and Stitch	星际宝贝	迪士尼经典动画No.41
2002/11/27	Treasure Planet	星银岛	迪士尼经典动画No.42
2003/01/21	101 Dalmatians II	101条斑点狗2	迪士尼录影带版卡通
2003/02/14	The Jungle Book 2	森林王子2	迪士尼电影版卡通
2003/03/21	Piglet's Big Movie	小猪大行动	迪士尼电影版卡通
2003/05/20	Atlantis:Milo's Return	亚特兰蒂斯：神秘的水晶	迪士尼录影带版卡通
2003/05/30	Finding Nemo	海底总动员	迪士尼计算机动画
2003/08/26	Stitch! The Movie	星际宝贝史迪奇	迪士尼录影带版卡通
2003/11/01	Brother Bear	熊的传说	迪士尼经典动画No.43
2004/01/16	Teacher's Pet	酷狗上学记	迪士尼电影版卡通
2004/02/10	The Lion King 3:Hakuna Matata	狮子王3	迪士尼录影带版卡通
2004/03/09	Winnie the Pooh: Springtime with ROO	小熊维尼：春天的百亩森林	迪士尼录影带版卡通
2004/04/02	Home on the Range	放牛吃草	迪士尼经典动画No.44
2004/08/17	The Three Musketeers	三剑客	迪士尼录影带版卡通
2004/11/05	The Incredibles	超人特攻队	迪士尼计算机动画
2004/11/09	Mickey's Twice Upon A Christmas	米奇圣诞嘉年华	迪士尼录影带版卡通
2005/02/01	MULAN 2	花木兰2	迪士尼录影带版卡通
2005/02/11	Pooh's Heffalump Movie	小熊维尼之长鼻怪大冒险	迪士尼电影版卡通
2005/06/14	TARZAN 2	泰山2	迪士尼录影带版卡通
2005/08/19	Valiant	鸽战总动员	迪士尼计算机动画
2005/08/30	Lilo and Stitch 2	星际宝贝2	迪士尼录影带版卡通
2005/09/13	Pooh's Heffalump Halloween Movie	小熊维尼：嘟嘟的万圣节历险	迪士尼录影带版卡通
2005/11/04	Chicken Little	四眼天鸡	迪士尼经典动画No.45

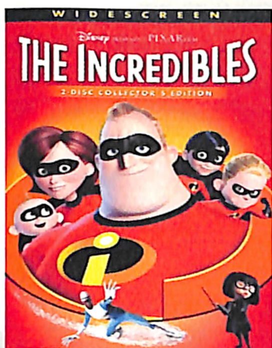


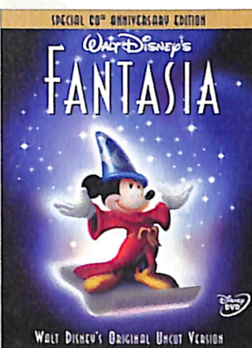














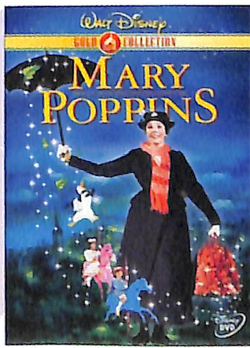
术作品都带有时代的特质但却不会因为时代的变迁而过时，迪士尼的动画也是如此。

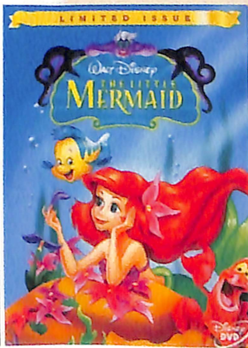
迪士尼动画长片的这6个大类中，前三类是一线产品，一般都是较大投入的重量级作品。其中，迪士尼经典动画向来是最受到重视的作品系列，迪士尼公司也是从这个系列起家然后再拓展到其他系列作品的制作上的，所以这个系列的作品最能代表迪士尼卡通的特色，一般都是手绘的作品，近几年也开始使用一些电脑辅助绘图手段。但是随着电脑3D CG动画片的崛起，这个系列的作品开始略显疲态，票房号召力大不如前，而另一方面与此同时则是3D CG动画片的迅速崛起，3D CG动画是现在最受欢迎、最赚钱、也最有创意，因而站在时代浪尖上的动画作品，往往投资不大但收益非常好，所以这个系列也很受到迪士尼的重视。但这个系列几乎都是“皮克斯工作室”的成绩，而如今两者不合加上俩家的合约今年到期，所以即使迪士尼最近也急于发展3D CG技术，但未来确实是尚未可知。迪士尼真人动画这个系列虽然有着很好的历史表现，但却很久没有新作推出，最近的一部作品就是1988年的《谁陷害了兔子罗杰》，之后随着电脑技术的崛起，迪士尼就把精力放到了电脑动画片上。而且真人动画的制作成本也比较高，对于目前略显老态的迪士尼公司来说，可能没有多余的资金进行投入，所以在目前尚无这类动画长片的制作计划。迪士尼粘土动画这个系列数量不多，且风格另类，所以一般都是由正金石公司来发行。最后两个系列可以说是迪士尼公司的二线作品，多为一线经典动画的衍生产品，所以质量一般，这里的讨论就从略了。

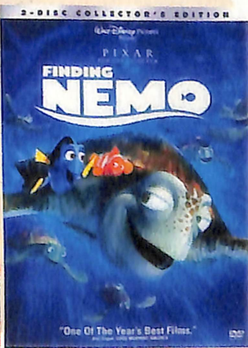
迪士尼的动画长片从1937年的《白雪公主》算起，至今一共68年时间，《白雪公主》的成功开创了长片动画制作的时代，但一直到上个世纪80年代之前，几乎没有公司有实力在动画长片领域和华特·迪士尼相竞争，可以说20世纪80年代以前的好莱坞动画长片的历史就是迪士尼动画长片的历史。但是迪士尼动画长片的发展也不能说是一帆风顺的，期间伴随着二战等历史事件出现过多次跌宕起伏，而且在这漫长岁月中其主题和选材为了迎合不同年代观众的口味也做过很多的改变，当然，虽说各有特点，但如果以艺术鉴赏的眼光去看迪士尼公司历史上的作品仍然能发现其各种各样的精彩之处，艺术作品都带有时代的特质但却不会因为时代的变迁而过时，迪士尼的动画也是如此。

后人一般把迪士尼的动画片制作按照时间划分为几个阶段，这几个阶段因为年代不同而各具特点。一般把1937～1942这个时期成为迪士尼动画的开创时期，在这个时期，迪士尼动画长片的观众对象主要是儿童，他所推出的《白雪公主》、《小飞象》、《木偶奇遇记》、《小鹿斑比》等一系列动画长片大多数取材于儿童们耳熟能详的童话故事，影片的画风也集中体现一种正统、祥和的气氛。一切都中规中矩，大团圆的喜庆结尾。不过这个阶段也有一部相当另类的作品，那就是1940年推出的动画长篇《幻想曲》，该片第一次不从童话故事中取材，而是采用原创题材。同时影片大量借鉴古典音乐中的著名作品，并用影片中的画面和动画人物的动作来诠释音乐的主题。可以说，《幻想曲》是动画电影中的一个突破，也体现了华特·迪士尼一贯的创新精神。所以说“迪士尼是一家保守的公司”的看法是错误的，基本上每个历史时期，都会有一些尝试性的创新作品。《幻想曲》此作有点超出了当时观众的欣赏水平，影片并不存在完整的故事情节，当时观众的反映并不是十分好，但此作在2001年迪士尼100周年诞辰时候推出纪念特辑的时候却出乎意料的受到了欢迎。

1939年第二次世界大战爆发使得欧洲市场顿失，加上动画长片需要巨大的资金投入，让这个时期的迪士尼公司的财务情况开始捉襟见肘。紧接着1941年日本偷袭珍珠港迫使美国参战，迪士尼片厂一半的员工都被军方征兵去了，片厂大部分也被美国政府借去作为军事用途，因此这时期迪士尼无法再拍像之前《白雪公主》、《小鹿斑比》那样的长篇动画，迪士尼原本的一些长篇动画片计划也因而暂时搁浅。这个时期的迪士尼动画长片的发展处于停滞状态，所以1943～1949年这段时间称为迪士尼动画的战间调整时期，这个时期由于战争的关系迪士尼无法继续推出长片，但是按照合约迪士尼又必须维持推出动画作品跟片商交待，也必须为庞大数量的员工支付薪酬，所以迪士尼就把一些短篇组合起来，成为一部动画长片。比较有代表性的有《米奇与魔豆》、《旋律时光》、《伊老师与小蟾蜍大历险》这几部，但这几部作品正式在美国戏院推出时，都已是二次世界大战结束之后。







当第二次世界大战渐趋尾声的时候，由于迪士尼公司于大战的期间帮国家拍了不少政治宣导的影片，许多当初被征召从军的片厂员工又都相继都被国家派回迪士尼片厂协助拍片，所以整个迪士尼公司的形势一片大好。华特·迪士尼于是开始计划再度拍摄长篇剧情动画电影，迪士尼动画也从此迈入黄金时期。1950年～1966年被认为是迪士尼的动画发展的黄金时期，第一部部推出的动画片就是1950年的《仙履奇缘》(Cinderella)，本片构想其实在二次大战期间就已经产生，但是一直到了战后才正式开拍，片中的主题曲“A Dream is a Wish Your Heart Makes”被视为是祈求和平反战的代表作，在饱受战争创伤的人们心中产生共鸣因而非常受欢迎。由于资金和人手都比较宽裕，这个时期的迪士尼动画呈现多元化发展倾向，有当初因为战争缘故而中断的《艾丽丝梦游仙境》(Alice in Wonderland)、《小飞侠》(Peter Pan)、有以王子公主为题材的《睡美人》(Sleeping Beauty)，以动物角色为题材的《101条斑点狗》(101 Dalmatians)，或是改自历史传奇故事的《石中剑》(The Sword in the Stone)几乎拍遍了所有童话题材，更在1955年的《小姐与流氓》(Lady and the Tramp)中，首度把动画场景由幻想王国搬到现实城市当中。这个时期的华特·迪士尼是每年奥斯卡金像奖的常客，其中在1964年迪士尼推出一部由真人及动画合演的电影《欢乐满人间》(Mary Poppins)，一举获得奥斯卡13项提名、5项得奖，其中包括茱莉安·德鲁丝(Julie Andrews)拿下的最佳女主角奖，《欢乐满人间》也成为迪士尼影史上成就最高的电影。1955年加州迪士尼乐园(Disneyland)的正式开幕使迪士尼的娱乐王国进一步扩张，不过关于迪士尼乐园，我们放到后文中详细叙述。迪士尼的黄金时期随着华特·迪士尼1966年患肺癌谢世而结束，《森林王子》(The Jungle Book)便成为他最后的一部遗作。

华特·迪士尼的谢世后，由于迪士尼动画长片的创意之前几乎都来自于这位天才，所以

迪士尼公司顿时面临失去“创意”的窘局，1971年华特三哥罗伊在完成华特建造佛罗里达迪士尼世界的梦想后也相继辞世，再加上与华特·迪士尼一同打天下的动画家们都到了退休年纪，新一代动画人才又来不及成长起来，所以公司陷入了人才青黄不继的困境，动画工作也为了寻找新方向而必须摸索。这段时间迪士尼的动画片发展明显放慢了步伐，公司进入艰难的探索时期，尽管做了很多尝试，也有诸如《黑神锅传奇》这样非常另类的作品，但进步非常缓慢，公司内部派系斗争也非常激烈，甚至有好几次面临被并构的危险。随着内忧外患的加剧，华特·迪士尼的侄子罗伊·迪士尼(Roy Disney：华特的三哥罗伊之子与其父亲同名)被推到了台前，在其入主公司之后力捧专业企业管理人迈克尔·艾斯涅(Michael Eisner)进入迪士尼的高级管理层，并进行了一系列严厉的改革举措，公司开始恢复良好运转，进入一个振奋人心的崭新发展时期。1989年迪士尼推出的根据安徒生童话改编的动画长片《小美人鱼》再一次推动了动画长片的繁荣。这部绝对浪漫主义的影片非常容易使人回想起迪士尼黄金时代所推出的那些另人回味的动画长片，让80年代末期那些被经济和技术的飞速发展搞得晕头转向的观众找到了久违的纯真。《小美人鱼》唤醒了美国观众对于迪士尼动画的热情，迪士尼也因此迎来了动画长片发展的第二个春天，所以自1989年起一直到现在，迪士尼的动画长片都保持着良好的发展势头，所以这段历史时期也被叫做迪士尼动画发展的第二黄金时期。1991年，动画长片《美女与野兽》被提名奥斯卡最佳影片奖，而且他也是影史上惟一被提名奥斯卡最佳影片的动画片，所以有着非凡的意义，该片在商业上同样取得了巨大的成功。1992年，《阿拉丁》的神话再次令全球影迷疯狂。它和前一年的《美女与野兽》固定了迪士尼新一代动画长片的风格。动人的故事情节+幽默的配角衬托+优美的影片插曲+电影化的镜头风格。从此以后，几乎每年迪士尼都推出一部动画长片，奇迹难以相信地延续着。 1994年，《狮子王》将莎翁名剧《哈姆雷特》的情节运用到动物的身上，演出了一场阴谋家与王子复仇的故事，这样的影片从主题来说对大人应该更为合适一点，但经过迪士尼之手却让他变的老少皆宜。1995年的《风中奇缘》是第一部根据历史改编的动画长片，讲述了一个动人的爱情故事。新一代的动画长片面向的观众不再是儿童，成人观众被置于主要的地位，其主题也逐渐深刻了起来。究其原因可能是早先一代的迪士尼动画片观众早已为人父母或祖父母，所以观众层面被扩大了许多，甚至出现全家三代一起其乐融融的去影院欣赏迪士尼动画长片的幸福场面。1995年，迪士尼旗下的皮克斯推出第一部电脑制作的3D CG影片《玩具总动员》，又掀起了一个动画电影的新高潮。随后3D CG动画电影一直是市场的宠儿，迪士尼传统手绘动画越来越显得票房号召力不足，而且竞争对手比如梦工厂的PDI工作室也趁这动画电影改朝换代之际夺去了动画电影市场的半壁江山，虽然皮克斯工作室在2005年尚且隶属于迪士尼公司，但两家去年年初就开始不合，并且合约到今年也到期了，所以迪士尼的未来，还是让人忧心忡忡。

未来的情形如何，现在无法断言，好在迪士尼公司每每在危难之际都会绝处逢生，所以我们还是祝福他未来的行程一路平安吧。



PART 4 迪士尼乐园——人造的天堂

建设迪士尼乐园被认为是华特·迪士尼一生中最伟大的创举，不仅在雄厚的卡通资源的基础上建立起有史以来最为成功的“主题公园”，更为他带来源源不断的财源。而对于好几代迪士尼迷来说，更重要的是有了一个可以在现实世界中寻找自己梦境的地方，尽管代价不菲。



▲东京迪士尼乐园中穿着和服的米妮。

华特在上个世纪50年代初提出他的乐园构想时，和当初他开展其动画长片计划时一样受到了各方面特别是来自他三哥罗伊的巨大阻力，因为这个时期华特·迪士尼的动画电影非常的受欢迎，整个公司的制作计划非常的繁忙，而且已经向银行贷了非常多的款，但迪士尼乐园的建设又需要一笔巨大的投资来支持，而且也会将冒很大的风险。在迪士尼乐园之前，欧洲和美国都有人建设过主题公园，但以往的主题公园都是以游客的好奇心为卖点，缺乏持久的吸引力，新奇的设施往往投资非常巨大但对游客来说，只经历一次就满足了好奇心，所以这样的“主题公园”式游乐场往往都只能维持2～3年受欢迎，罗伊的担忧也不无道理。但华特和他保守的三哥性子孑然不同，他一生都渴望变革和冒险，一有机会就跃跃欲试大展拳脚，所以他的个性注定他是一个开拓者。

华特对他的“迪士尼乐园”构想非常着迷。他后来曾对记者解释过为什么当初如此强烈的想实现自己的乐园计划：“电影胶片出了以后，就再也不能变动了，而乐园这东西是可以永无止境地发展下去的。增建、改变，简直就是个活的事物。这一切太有意思了。”

但因为罗伊的强烈反，华特不得不用自己的钱而不是公司的钱来支持这个计划，他甚至从他的人寿保险中抽出10万元。所幸华特自己公司的员工大都支持这个计划，大多数人都乐意投资，甚至制片厂内部组成了一个“支援组织”。在这种情形下，直到1953年，罗伊终于认同迪士尼乐园是个可行的项目了，他飞往纽约把这个想法提交给了投资商们。

此时的华特已经和他开业初期不可同日而语，逐渐增长的名气让很多事情变的好办得多。所以“迪士尼乐园”在寻找资金支持方面并没有遇到太多的困难。在纽约，罗伊和ABC电视网达成了一项协议，ABC向迪士尼乐园注入50万美元资金。作为回报，迪士尼乐园给予ABC利润的35%。1954年初，ABC总裁罗伯特·金特纳与华特在电视上公开宣布了合作的消息：联手推出一档名为“迪士尼乐园”的节目。《迪士尼乐园》成了ABC惟一一个连续三年收视率保持在前十五名的电视节目，同时也对“迪士尼乐园”起了很好的宣传作用。

1955年，世界上第一座“迪士尼乐园”加州洛杉机迪士尼乐园开幕，尽管以现在的眼光看它的规模并不大，才占地30公顷，但基本定下了今后迪士尼乐园的规划方式、中心设施、服务规范、管理方法等一些核心的概念，因为现在世界上的其他所有迪士尼乐园都几乎以加州迪

士尼乐园为模板。比如一般都会以一座漂亮的城堡作为整个乐园的中心建筑，加州的叫做睡美人城堡而佛罗里达州的则叫做灰姑娘城堡，其实这个城堡笔者在《游戏·人》之前的文章《星光下的骑士——中世纪城堡漫谈》中曾经提到过，它们的创意来自于世界上最美丽的城堡，现实中的童话——有童话国王之称的巴伐利亚国王路德维希二世所建的“新天鹅堡”。由于作为公司主要创意的来源和主要的决策者，繁重的工作经常给华特·迪士尼带来抑郁的心情，所以一般每年他都会和妻子莉莉安去各地旅游去放松一下心情，顺便也找一点灵感。在上世纪50年代的一次欧洲之旅中，他俩深深地为“新天鹅堡”清新脱俗的美而折服，从此决定以其为蓝本设计迪士尼城堡作为迪士尼乐园的标志性建筑。此外华特从小对玩具火车非常着迷，成年之后这份未泯的童心一直没有被现实生活的劳顿所耗损，他不但在办公室里有一套模型火车，甚至在比佛利山和贝尔山之间的住宅区，他的荷姆比山卡洛坞道新家外也建了小型铁轨和火车。这辆华特家外的火车，后来就成了华特·迪士尼乐园计划的一部分。如今模型火车已经成为了迪士尼乐园的另一个标志，所有可以成为迪士尼乐园的主题公园都会有一辆环绕整个乐园所有景点的火车，这种小型火车制作得相当得精致，样样齐全，每一节车厢都经过特别设计。甚至在加州迪士尼乐园中，小火车的报摊中，也有按比例缩小的1880年的报纸。另外，乐园的其他景点都按照不同风格分区，比如以植物园为主的“冒险乐园”、童话风格的“小人国乐园”、中世纪风格的“幻想乐园 ”、美国西部风情的“西部乐园”、随季节变换而不停更换风味的“假日乐园”等等，和华特制作动画片的态度一样一丝不苟的细致规划、井井有条。之后迪士尼公司在建设了迪士尼乐园之后也出资建设了许许多多其他主题公园，虽然也被冠名为“迪士尼XXX”，比如迪士尼米高梅影城、迪士尼动物王国，但却不能叫做迪士尼乐园，原因就是并非按照此种模式建造，也缺乏中心城堡和小火车等标志性建筑。

1955年7月加州迪士尼乐园开幕的时候简直可以用盛况空前了形容，太阳刚刚升起来那么一点点，园外慕名而来的群众早已排起了长队，准备参加迪士尼乐园的开幕大典。不出几个小时，方圆10英里的街道上都停满了汽车。虽然开幕式第1天确实是限制了人数，客人都是邀请来的，入场券发给了制片厂的工作人员，建造乐园的工作人员、新闻界人士、政府要员及许多有关业务的人员。但由于有人造了假票，甚至挤破了栏杆冲了进来，约有313万人挤进大门，各种乘坐工具都压坏了，饭店和冷饮店的食物和饮料被吃光喝光 ，“幻想乐园”的瓦斯管漏气，被迫关闭，太阳越晒越炙热，柏油马路都几乎被晒化了，女士们尖高跟鞋陷到新铺的柏油里面 ，“马克吐温”号因乘客太多，甲板与水面齐平，父母把小孩子从别人的头上丢来丢去以便孩子能抢到骑乘亚瑟王旋转木马的机会。迪士尼本人也许也没有想到他的乐园会如此的受欢迎，所以根本没有想到开业第一天会造成如此混乱的局面。而且开业第一天他自己也没有看到这些糟糕的情形，那天他被人从一个地方拥到另一个地方去制作电视特别节目。直到第二天他才从报纸上得知了失败的情形，大部分的新闻报道都表示了不满。后来华特不得不亲自为开幕那天的混乱道歉。

迪士尼乐园不出5年就把乐园加上以前制作动画片的投资翻着倍儿挣了回来，不仅还清了公司欠美国银行的贷款，还迅速成长为华特·迪士尼手下一棵真正的摇钱树。更重要的是，他开始成为了以波普商业文化为特点的美国文化的特征，慢慢地开始闻名全世界，所有去美国的人都以去过迪士尼乐园为荣，甚至包裹到美国访问的各国领袖、皇亲国戚们都坚持要到乐园一游。第一位访问乐园的外国元首是印尼前总统苏卡诺，后来泰国国王和王后、摩洛哥国王穆罕默德五世、尼泊尔国王和王后都曾光顾过乐园。华特·迪士尼本人也因为他的动画片和乐园变得越来越有名，每一次都不可避免地被大家认来。当大家只顾注意他而忽视了贵宾时，生性腼腆的他都会觉得窘迫不堪，这种时候，他往往会说 ：“这是比利时国王，一位真正的国王。”或者：“这位是印度总理尼赫鲁 。”最有意思的是，原苏联总书记赫鲁晓夫1960年访问美国时，表示想看看迪士尼乐园，洛杉矶警察局长因无法确保其生命安全而取消了游玩迪士尼乐园的计划，赫鲁晓夫曾为此事大发了一通脾气，那模样活像没有得到心爱的玩具的孩子。

原本华特反对建设第二个迪士尼乐园，尽管迪士尼乐园实在是太挣钱了，引来无数投资者劝说华特建第二个，但华特老是坚持说 ：“只有一个乐园 ！”但真实原因并非如此简单，华特出了他在艺术方面的天赋之外，也是一个头脑非常精明的商人，更是一个谨慎的完美主义者，当时机没有成熟的时候，他并不会鲁莽行事。华特所有的行动都会预先加以计划，迪士尼乐园正是他周密计划的产物。表示反对不过是为了期待时机的成熟。要知道，第二座迪士尼乐园奥兰多迪士尼乐园筹建的时候，就因为不小心走漏了风声，让土地的收购价整整从183美元一英亩猛涨到1000美元一英亩，一个精明的商人当然不希望这种事情发生，三缄其口在这种情形下也是一个很好的习惯。其实，在华特心中一直在酝酿着这样的一个想法，比原来所有的计划都更具野心，他要建一座比乐园更好的东西——一座城市。在这个新城市，人类的居住环境清洁、美观，而又能激发智慧，并且永远快乐。在1965年一次佛罗里达州州长主持的新闻发布会上，华特第一次在公众面前，描述了他理想中的“未来城市”：“我要建立一个模型社区 ，一座未来城市……我相信人还是要活得像个人一样。我仍有许多事情要做。我并不反对汽车，但我认为现在社区里汽车太多。我认为可以提出一种设想，汽车也存在，但人们可以自由地、安心地走路，我一直希望能在这样的环境里工作。而且，我的构想也要用在学校、社区设施、社区娱乐和生活上，我要建立一个未来的学校，这可能成为一项教学的初步计划——到全国各地去，到全世界去。今天的最大问题是教学这个问题 。”最终他选定了气候温暖的佛罗里达州的奥兰多。

但是非常可惜，他并没有看到佛罗里达州奥兰多迪士尼乐园，他心目中的理想城市——“华特·迪士尼世界”的开放，1966年12月15日，肺癌夺去了他的生命，全世界失去了以为伟大的天才。建设“华特·迪士尼世界”的重担落在了73岁高龄的华特三哥罗伊身上，直到1971年奥兰多迪士尼乐园开幕，78岁的罗伊才得以退休，但却在同年12月脑溢血突发死去。华特·迪士尼的辉煌被后人延续，1982年，日本东京迪士尼乐园在东京千叶建立。1992年初，又耗资440亿美元在法国巴黎市郊马恩河谷镇建立了第四座迪士尼乐园。而今年，迪士尼乐园又来到中国，让我们不



▲烟花表演是迪士尼乐园中最高潮的部分。



▲每个场景都如同让人置身于童话世界一般。



▲乐园中的小点心让人垂涎三尺。



▲就连火车上的把手都那么可爱。

出国门就得以享受这道文化大餐。

除了上述5座迪士尼乐园之外，还有一些迪士尼公司建立的主题公园，这些乐园并非按照迪士尼乐园模式建造，一般都是在原有的迪士尼乐园基础上进行扩建，作为附属主题公园包涵在这五座主要的迪士尼乐园之内，但又有一定的独立性。如果把这些当作独立的主题公园来看，那么香港的迪士尼乐园就是第11座主题公园，但香港迪士尼乐园是按照正统的迪士尼乐园的模式建立的，所以说他是全球第5座迪士尼乐园这种说法更加准确一些。以下就简要介绍一这5座迪士尼乐园及其附属乐园。

1.迪士尼乐园渡假区（加州）

洛杉矶迪士尼乐园（1955）
迪士尼加州冒险乐园（2001）



这就是华特·迪士尼把动画片所运用的色彩、刺激、魔幻等表现手法与游乐园的功能相结合，于1955年建立的世界上的一座迪士尼乐园——洛杉矶迪士尼乐园，占地约30公顷，2001年又在其附近扩建了迪士尼加州冒险乐园。自1955年建成开放以来，每天到此游玩的人约4万人，最多时可达8万人，仅一天的门票收入就近百万美元。再加上园内各项服务行业，其收入更为可观。近40多年来，乐园已接待游客达10多亿人次，几乎是全世界人数的1/5。



2.华特迪士尼世界（佛州）

奥兰多神奇王国（1971）
艾波卡特中心（1982）
迪士尼米高梅影城（1989）
迪士尼动物王国（1998）





奥兰多迪士尼世界是美国本土第二个迪士尼乐园，它1964年开始筹建，比第一座洛杉矶迪士尼乐园的规模大了不少。他就是华特·迪士尼生前心目中的理想城市——奥兰多“迪士尼世界”。1971年10月向公众开放，耗资7.66亿美元，位于佛罗里达州的奥兰多郊外，是一座老少咸宜的游乐中心。奥兰多迪士尼世界由7个风格迥异的主题公园、6个高尔夫俱乐部和6个主题酒店组成。像迪士尼乐园震惊西部人一样，迪士尼世界轰动了东海岸。

3.东京迪士尼渡假区

东京迪士尼乐园（1983）
东京迪士尼海洋（2001）

被誉为亚洲第一游乐园的东京迪士尼乐园，依照美国迪士尼乐园而修建，耗资1500亿日元，它的主题乐园面积为七八十公顷，比美国本土的两个迪士尼乐园还要大，是目前世界上最大的迪士尼乐园。

这个乐园从1983年4月15日开放以来已成为男女老少各享其乐的旅游胜地，1994年至2000年连续6年的游园人次比美国本土的迪士尼乐园还要多。从1983年春天开始营业以来，已接待游客2.6亿人次，创下了数倍于投资的巨额利润。东京迪士尼乐园2000年接待的游客人数为1730万人次。其姊妹园东京迪士尼海上乐园于2001年9月4日正式开业，是世界上仅有的以海为主题的迪士尼乐园，共耗资3380亿日元，费时3年兴建。相互毗邻的两座主题公园每年带来2500万人次的客流量。



4.巴黎迪士尼渡假区

巴黎迪士尼乐园（1992）
巴黎迪士尼影城（2002）

华特·迪士尼公司耗资440亿美元，兴建了位于欧洲的第一个迪士尼乐园。1992年初，位于巴黎市郊马恩河谷镇的迪士尼乐园开张。最初它有6家宾馆、5200个房间，比肯勒斯市所有的房间还要多。巴黎迪士尼乐园是全欧洲游客最多的付费游乐场，2000年总共吸引了1200万游客。不过由于欧洲人抵制美国文化，再加上巴黎迪士尼盖了超乎所需的旅馆，乐园的面积也过大，该迪士尼乐园并没有赚大钱。于2002年4月巴黎迪士尼乐园10周年开张的巴黎迪士尼影城是巴黎迪士尼乐园姐妹园耗资7.74亿美元，两个乐园平均每年可吸引1700万的游客。



◀巴黎迪士尼乐园的正门就是这个样子的。



▲巴黎迪士尼乐园的荷兰风车形建筑尽显欧洲风情。

▲睡美人城堡位于巴黎迪士尼乐园的正中央。

5.香港迪士尼渡假区

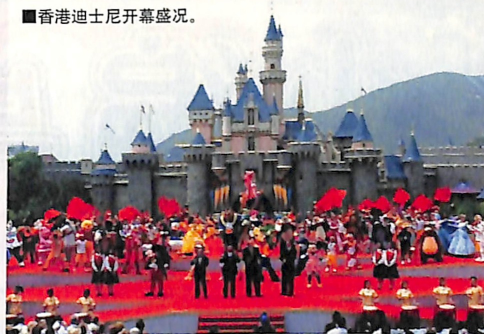
香港迪士尼乐园（2005）


▲香港迪士尼填海工程。

在这篇文章刊出的时候，香港迪士尼乐园已经开放一个月左右了，或许有朋友已经去过，不过没去过的朋友之能和天之业云一起在这里YY了。

香港迪士尼乐园位于香港大屿山竹篙湾。1999年11月，华特·迪士尼公司与香港特别行政区政府宣布香港迪士尼乐园发展计划。2003年1月12日破土动工，2005年9月12日正式开幕。香港迪士尼乐园面积只有四十多公顷，耗资32亿美元，是全球面积最小的迪士尼乐园，比维多利亚公园及香港海洋公园还要小。笔者认为，香港迪士尼乐园是华特·迪士尼公司投石问路之举，带有比较大的试探性质，虽然售价相对便宜，但其实世界上其他地方的迪士尼乐园都是有折扣价的，算上折扣，香港迪士尼乐园300港币左右的门票价格就显得很高了。不过传言10年内上海将筹建的迪士尼乐园才是华特·迪士尼公司真正的来华投资计划，当然按照迪士尼向来遮遮掩掩的商业传统，这个消息不可能有较确凿的说法。不过迪士尼高层许诺，往后香港乐园还有多期的扩建工程，或许让我们有了一点期待。乐园大致上包括四个主题区（美国小镇大街、探险世界、幻想世界、明日世界）及两间酒店（香港迪士尼乐园酒店、迪士尼好莱坞酒店）。

迪士尼的投资比较保守，网络上对于其负面意见较多，主要是抨击其规模太小，竹篙湾渡假区面积虽然超过一百公顷，乐园实际面积却不如港岛铜锣湾的维多利亚公园。但其实迪士尼旗下近几年开幕的其他主题公园，即巴黎的迪士尼影城和加州的加州探险乐园，在开幕之初也面对同样批评，但数年内公园便逐步引入新设施，吸引游客一去再去，利用游客好奇心来保持乐园的持续吸引力。所以也许此举是出于迪士尼商业策略的考虑。但是游乐设施不足、处处摩肩接踵、快餐店人满为患排不上号毕竟是不愉快的经历，看来完全以美国模式建立的香港迪士尼乐园要适应中国人的消费习惯，在本土化方面还有很多路要走。


■香港迪士尼开幕盛况。

香港迪士尼乐园造价约141亿港元（约18亿美元），当中香港政府注资了32.5亿港元（约4.1亿美元），以1.75%年利率贷款56亿港元（约7.2亿美元）。另外，竹篙湾填海工程、连接道路、水管、坪洲气象站等均由香港政府承担约136亿港元（约17.4亿美元）的费用，香港政府合共投资了224.5亿港元（约28.9亿美元），以香港700万人口计算，每名香港市民一共投资了3207港元（约411美元）。目前迪士尼有意在上海设立第六个迪士尼乐园，但这224.5亿元能否“回本”仍是未知之数。

正如《美国的娱乐公园——一部技术和刺激的历史》一书的作者朱迪·亚当斯所说“至善至美的迪士尼世界已代替了《圣经》中的伊甸园，成了美国人眼中的天堂。”迪士尼乐园其实现在已经成为了全世界人现实生活中的人造天堂。

尾声 迪士尼的文化意义对我们的启示

前面对于迪士尼本人、动画电影、迪士尼乐园已经介绍了很多，作为本文的结尾，天之业云就在这里谈一下对于文化交流的一些看法吧。

曾几何时，弘扬民族文化成为了抵制外来文化的借口，或许70年代末80年代初的一辈还曾经有机会在电视上看一些经典的卡通片，比如《圣斗士》、《哆啦A梦》、《变形金刚》等等。但随着一纸红头文件下来，这些东西一下子从我们的电视屏幕上消失了。现在的小孩子大概只有《蓝猫淘气300问》这样的国产“精品”动画可以选择，这不能不说是一种悲哀。

中国历史上从来没有拒绝过外来文化，相反，中华民族是一个拥有很强文化包容性质的民族。更重要的是，中华文化的历史本身就是对外来文化包容吸收，吐故纳新的过程，每一个文化交流的朝代都是盛事，更何况我们已经尝尽了文化上闭关锁国的苦果。十几年对于外来动画的拒绝并没有带来国产动画的繁荣，反而因为没有竞争，我们面前现在充斥着沾满铜臭、急功近利的作品。



当然，事物也有两面性，我们在包容其他文化的时候是强盛的帝国，我们的文化是主流，所以只是在同化他人而不是被他人同化。但现在情形有可能不同，美国文化是强势文化，在全球到处推销他的商业文化垃圾，在这种情形下，保持传统文化的完整性确实面临挑战。但弘扬民族文化做到拒绝外来文化的份上就有点矫枉过正了，这两者本身就不是一个等同的概念。弘扬传统文化就要大力发展自己文化，而不是拒绝他人的文化，而且完全可以共存甚至相互借鉴、相互提高。文化上的闭关锁国不仅让劣质文化产品有了生存空间，而且文化本身是一个整体，与整体脱节使我们的文化产品在世界上将更缺乏竞争力。

迪士尼的人生历程也好、他的动画长片也好、迪士尼乐园的成功也好，我们看到的是一个小小的文化概念逐渐成长为一个娱乐帝国的过程，正当我们为口袋中的钞票被外来文化产品大把大把地赚走而痛惜的时候，有没有想过我们周围有这样的政策和环境是否利于这样的文化性概念企业的成长？当我们正在惋惜自己的传统文化被外来文化侵蚀的时候，可曾想过我们有没有对萌芽中的本国文化产品提供应有的支持和保护。“弘扬传统文化、发展民族文化”不是一种口号，也不是拒绝他人的长处，而是真正给予宽松的环境让它茁壮成长。



如今世界各国都在发展文化产品这种一本万利的“绩优股”商品，都非常清楚这对于本民族文化发展和经济上的好处，就近来说，我们能很清楚地察觉韩国最近在发展商业文化上作的努力。如果像网络游戏一样在被赚取大把大把的金钱之后发现自己因为在游戏产业上不够重视或认识错误而造成巨大的经济缺口就为时已晚了。

小编与上帝

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部(收)
邮编：730020 Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

〓当读者朋友们拿到这本书时，应该已经是十月中旬了，但愿这本温暖的书籍能够为您驱走秋天的寒意。当然，对于生活在南方城市的小编们而言，除了12月和1月，其余一年四季都是炎热的夏天……

〓刚刚制作完本辑《游戏·人》的音乐光盘，某猫便因伤病不得不去医院给爪子做手术(预计要住院一星期)，结果当我们大包小流地拎着一堆行李来到医院后，却被大夫告知：节日期间手术不能。口胡，这也能算理由！待猫爪好后，必然首当挠之！

〓又是一次十一长假，每次经历这样的假期时，小编们最深刻的感受永远都莫过于：上班时终于不用挤电梯了……



游戏·人 第十四辑 读者调查

①您对本次内容满意吗？请指出你最喜欢的几篇文章。

②您对本次的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？

③您对本次的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？

④您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？

⑤请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价。谢谢！

上海 Aluz：十三期的卷首依然很棒，素净的白色正应和了"纯洁"，留出的空白色也给人长叹一声的空间，纯洁有多远……特稿我也很喜欢，展示了当下玩家的方方面面，所涉及的内容感觉离自己很近，有亲切感，有些话都说到自己心坎里去了。文章紧凑，不拖沓，有深度(特别是"实像在哪里"这一词)，立场也比较客观，感觉很爽！

✉十三期特稿《游戏世界》转载自《瞭望东方周刊》，我们的目的也正是希望能让读者们看到来自不同媒体的声音，从目前的回馈看来，这篇文章的评价相当高。今后我们会继续进行此类转载，力争为大家奉上风格新锐迥异的业界评论。

泸州 陈冉：哎，真是的，都不知道该怎么开头了！因为呢，马上要做眼睛手术了，恐怕一个月以内都不能看电视呀、电脑呀、杂志呀、教科书之类的了……这眼睛那，可真得保护好！幸得我只做一只眼睛，要不非憋屈死！所以呢，这几天也一直在看《游戏·人13》，很幸福，真的。捧着《游戏·人》的时候，一种满足的感觉游走全身。或许这就叫"喜欢"，也叫"依赖"吧……



✉陈冉是我们的老读者了，曾给杂志提出过很多宝贵建议，现在突然患病，我们小编也很担心，在这里祝愿她的手术能够顺利成功，身体早日康复。此外，也顺便提醒大家一下：平时游戏归游戏，读书归读书，但一定要注意适度，千万要保护好眼睛哦！

上海 李迪：说到赠品我就很不满意了，本来送把扇子本意很好，可这质量也忒那啥了，我握在手中没扇一百下，它就华丽而优雅地报废了。赠品不仅要有创意，还要有质量！

✉据部分读者反映，《游戏·人》第13辑的赠品之一——"游戏·人主题清凉扇"存在质量问题，具体情况为不耐用、易折断。在与厂家取得联系后，的确发现有一定比例的不良品存在。《游戏·人》工作人员在这次的工作中未能及时有效地监控赠品加工厂的生产与质检环节，给部分读者的利益带来了不应有的损害，故此在这里向各位支持《游戏·人》的读者表示诚挚的歉意，并会在今后加大对产品质量的监督力度，杜绝此类情况的发生。

大连 王凯：对于《游戏·人13》，我觉得比上一辑好多了。如果说我上一次是为一篇文章而买的，那么这次就增至6篇！分别为《游戏世界》、《改变世界的三十大传世之作》、《原力与太空歌剧》、《从爱琴海到奥林匹斯山》、《决战》及《罗武者之前世今生》。相比之下，这一辑比上一辑内容增色不少，我认为《游戏·人》就该这么做，对各种玩家准备各种内容的文章。

✉没错，内容的丰富度与时效性正是《游戏·人》近期首要紧抓的环节，本期亦同样如此，为不同口味的读者提供了各种类型的精神大餐，但愿大家能够喜欢。同时，小编也希望大家能够踊跃来信说出自己的感受与想法，让我们能够烹饪出更加适口的游戏文化菜肴！

上海 yoyo：对于十三辑封面相当不满意！小姑娘一点都不萌的……又摆出很矫揉造作的表情，超不爽啊……老实说，从最近更换《游戏·人》的封面风格以来，只觉得第一次的那个猫耳小姑娘最漂亮……

✉(一脸严肃地)这位同学，其实猫耳装是一种很邪恶的事物，千万不要堕落到原力的黑暗面哟。何况，不"萌"也不是罪呀……



邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑(少量存货)、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十三辑，定价16元。邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。邮购读者若超过一个月还未收到杂志，请及时用电话与杂志社联系。

※部分意见征集自 www.levelup.cn

levelup 天天天蓝：《游戏·人》第十三辑内容丰富多了。涵盖社会、电影、神话、历史、偶像、武术等多个领域独有的文化，ACG会议挑选的文章篇篇见解独到，各放异采，展现出一副多元的文化图景，非常缤纷。《游戏·人》借此越出"电子游戏"单一的限制。（或者可以说，游戏文化本身就是多姿多彩的）。

下面仅选看过的几篇文章发表一下自己的看法。

《游戏世界》真的好，赞一下小编的敏锐。虽然作为社会学来说，这样的调查还太笼统，不过是个好兆头。希望以后会出现专门撰写游戏人社会现象的，具备一定学术基础的文章。

《原力与太空歌剧》、《光剑七诀 七剑上宇宙》、《从爱琴海到奥林匹斯山》以及《决战》。类似这种需要网罗大量相关资料的知识性文章，均需作者花费大量时间去搜集相关信息，然后组合成文。对于想了解相关文化的读者来说，是一个很好的恶补机会（因为文章的作者帮助我们节省了大量去查阅的时间）。

以上只是局限于对诸如此类文章所叙述内容好奇的读者。那么如果换做不喜欢《星战》的读者，或者是对希腊文化没有好感的读者，这样的页面是没有必要流连的。如果以上两篇知识文章总页数可以减半，留出更多位置刊登短小精悍的文章，读起来应该更不吃力且更具吸收性。

《决战》一文作者很用心，看得出在军事方面造诣颇深。但是此文题材背景和上期的《兄弟连》撞车。《逆转真人SHOW》这种排版让我感觉像是在看类似《当代歌坛》的娱乐杂志，蛮好玩的，不错哦。

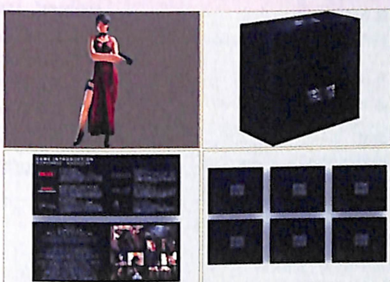
游人小说第一篇《十年》。作者有意多处注笔八十年代末中国的社会风情，力图把有相关经历者拖回那个年代，同时又能借笔向没有经历过那个时代的人"灌输"，还蛮联系生活的。不过我觉得，每一大段叙述一个当时的社会现象，是不是挥霍了点？貌似有拼凑的嫌疑。塑造过去的年代固然需要社会风情的叙述，但是量多并不代表效果就会好。《追梦》还没有仔细看。不过浏览了一下，觉得全文框架还是那种典型的"主人翁和玩友"的青春故事，这样的故事编排感觉在游人小说里出现过N次了……

最后说说CD，CD很不错，希望能够继续以"CD1——流行大杂烩，CD2——小众精品"这样的路线走下去。

✉ 这位读者的评述相当详尽贴切，把本辑《游戏·人》的基调也拿捏得几乎分毫不差，看得出来是相当仔细地阅读了杂志。关于文章篇幅的问题，如何做到通俗内容和小众文化的合理分配依然是很棘手的问题，编辑们始终在努力寻求解决的方式并不断改进，相信在不久后一定会交给大家一张满意的答卷。此外，关于"游人小说"的页数争议最近似乎引起了广泛关注，我们一定会认真处理。

本辑的宝物

《生化危机4》限定珍藏版　珍稀度：★★★★☆



Capcom日前公布：将于年底发售PS2版《生化危机4》的限定版"生化危机4最终珍藏版（Resident Evil 4 Ultimate Collector's Pack）"，售价为119.95美元。其中包括《生化危机4》游戏、涵盖《生化危机》全系列音乐的《生化危机音乐编年史Best Track Box》（6CD）、特制T－Shirt、游戏设定资料集以及艾达模型手办（7英寸）。

不过，这套豪华限定版对应的发售地区仅限北美，而且全球只限量发售100套……完全可以预见到，届时玩家若想入手这款珍品中的珍品，运气成分显然将远比经济实力更为重要。

ACG新闻短讯

《电车男》TV版完结！



日本富士台的超人气电视剧《电车男》终于在日前迎来完结篇，这部由同名小说改编而来的电视剧可说是满载着"OTAKU"一族憧憬的究极梦想，从上映伊始便大受好评，而最后一集大结局则破天荒地达到了25.5%的收视率，如果不出意外的话，它将创下2005年日本电视剧的最高收视纪录。

那么，如果正读到这里的您也是一个对ACG（动画、漫画与游戏）有着近乎偏执热爱的OTAKU的话，不妨找来这部片子看看吧，相信它一定会引起您深深的共鸣。（笑）

《樱大战V》原画设定资料集即将面世！



虽然本作的人设在FANS中颇受非议，但游戏销量却依然坚挺，继续延续了系列的传奇。从目前公布的情报看来，该画集包含的内容有：

1.松原秀典特绘拉页海报；2.主要角色及机体设定原画；
3.其他角色与敌方角色介绍；4.声优与制作人访谈；（共20人）
5.藤岛康介与松原秀典的设定原画初稿。
这本画集预定于今年10月底发售，定价2500日元。

本次为读者准备的礼物



LEVELUP主题T恤



在平信、电子邮件或在www.levelup.cn坛论参与《游戏·人》相关论坛中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得由www.levelup.cn友情提供的精美T恤。《游戏·人》第十五辑将公布中奖名单。

游戏·人 第十三辑 中奖名单

贺州	姚健
上海	李迪
泸州	陈冉
大连	王凯
北京	马骁
天津	刘俊杰
天津	侯钧
levelup	伍德隆
levelup	天天天蓝
levelup	暴走天使 fantasy

奖品：LEVELUP主题T恤



文 朝仓

不知不觉间已到了凉爽的秋季，想必各位在经过暑假游戏大作的洗礼之后，也早已经投入到紧张的学习与工作当中了，可相信我们游戏的心情并没有仅仅停留在夏天，希望这两张音乐CD能够舒缓大家的压力，让这个秋天更加温馨。

今次的CD按语言分为了两大类：CD1为大家准备的是暑期众多游戏大作的日文主题曲及插曲；因为今年是迪士尼乐园50周年，而且香港迪士尼乐园又隆重开幕，再加上12月即将发售《王国之心II》，玩家中是必会在这段时间刮起一股“迪士尼卡通旋风”，所以CD2中除了暑期大作的英文歌曲外，还特别选取了几首迪士尼经典动画的歌曲，带大家重温经典篇章。还有因为《新世纪福音战士》的十周年，我们也特选了两首《EVA》很经典的英文歌曲。另外还给各位带来了最近火爆的日剧《电车男》的OP和ED，希望大家喜欢。

《游戏·人》第十四辑音乐CD介绍

CD1 流行游戏日文歌曲集

1 In The Sky

作词：久保田洋司
作曲：Daniel Gibson/Han'some　演唱：Miz

あこがれている　空を目指して
少年は手を伸ばした
届くと信じて　疑いもせず
それが最初の梦

今　君の上に
同じ空がある
ほら　君を待ち续ける

When I fly in the sky
この世界　越えて
感じてみたい　that's imagination
心の誓い
その愿い　抱いて
梦は广がってくよ
辉く空へと　Amazaing

うつむいたって　伤ついたって
君は梦を守って
あきらめないで　空は君を
见舍てたりはしない

When I fly in the sky
この世界　越えて
确かめてみたい　that's imagination
この限りない
果てしない　思い
梦は广がってくよ
辉く空へと　Amazaing

Everyday　everywhere　あの日の君が
そこに　いるのさ　君と一绪に
あこがれている　空を目指して
届くと信じて　疑いもせず
My dream

When I fly in the sky
I'm feelimg
感じてみたい　that's imagination
心の誓い
その愿い　抱いて
梦は广がってくよ
辉く空へと　Amazaing

Amazaing
Amazaing

向着一直期盼的天空
少年伸出了手
他毫不怀疑地相信一定能到达
那就是最初的梦想

现在你的头上展开着
同样的天空
看，一直在等待着你

When I fly in the sky
跨越这个世界
想感受that's imagination
在心中发誓
抱着心愿
梦想在扩展
向着辉煌的天空Amazaing

不管是沮丧 还是受伤
你要守护梦想
不要放弃
天空不会把你舍弃

When I fly in the sky
跨越这个世界
想确认一下that's imagination
在这无限的
遥远的思念
梦想一直在扩展
向着辉煌的天空Amazaing

Everyday　everywhere那天的你
就在这里 和你一起
指向着一直在盼望的天空
他毫不怀疑地相信一定能到达
My dream

When I fly in the sky
I'm feelimg
想要感受that's imagination
在心中发誓
抱着心愿
向着辉煌的天空Amazaing

Amazaing
Amazaing

飞行的梦想、闯荡世界的梦想、成为英雄的梦想，很难肯定《格兰蒂亚III》是系列最高，而它就是如此的单纯，讲述了一个叫尤琦的少年如何去努力实现梦想的故事……就如这首曲风明快的《In The Sky》："天空就在上方，毫不怀疑地相信一定能到达"……由Miz独特的声线所演绎，献给大家，愿大家都能早日达成自己的梦想！

2 白夜

词曲：藤田千章
演唱：松本英子

ぼくがなぜ生きてるって
いつも答えがない
星に讯こうとしたって
なんにも见えない白夜だった
暗も朝日も巡らない世界
スバラしい出逢いにも笑颜が探せない
青空も突き破って
ボクらは风を起こすよ
七色の夕暮れを
この目で观たいから

どうせ限りは有るんだ
燃え尽きるまで飞びたいんだ
过去と未来にさえ境界线がない
キミとの时间をイタズラにしたくない
今日までを突き破って
ボクらは风を起こすよ
止まったら
翼だって灰になるだけさ

There is a time away from here

青空も突き破って
ボクらは风を起こすよ
ホンモノの阳射しだって
痛みの向こう侧のはずさ

迷いなど打ち破って
ボクらは风にも成れる
心はどこだって
自由に走れるから

我为什么活着
总是找不到这个答案
想问星星
但现在是什么看不到的白夜
没有黑暗，也没有黎明的世界
美好的相会中也找不到笑容
穿破蓝空
我们呼唤风
七色的夕阳
像用这个眼睛看一样

反正有限度
所以要飞翔，直到烧尽为止
没有过去和未来的分界线
不想捉弄和你在一起的时间
直到穿破今天为止
我们呼唤风
如果停止的话
翅膀也只能变成灰

There is a time away from here

穿破蓝空
我们呼唤风
真正的日射
也在疼痛的另一方

要打破迷茫
我们将成为风
不管在哪儿心灵
都会自由地奔跑

3 道なき道を 仆らにしかできない事

词曲：藤田千章
演唱：松本英子



遥かな想いは次元を超える
仆らがつないで紡いでいくもの
形でなんて表せないし
だけど　いつも抱いていたいもの
道なき道を歩いたんだ
この美しい夕暮れを目指して
日に焼けたキミの颜に
夸らしげに辉くもの
そうさ
それはきっと
让れはしない自分
希望が许される现在を残すために

焦げた　誓い　　赁zめる

ぼくらを时代に筑いていくもの
キミをもっと笑わせたいって
单纯な愿いがはじまり
そうさ
それがきっと
明日の行方を决める

そうさ
それがきっと
明日の行方を决める
せめて夜明けを　ぼくらは见届けよう

4 月を盗む

演唱：元ちとせ

记忆のそこに　沈めた思いを
ただ解き放てば　救われるだろうか
焼きついたまま　消せないものたち
通り过ぎたのは　时间だけじゃないから

眠りにつく瞬间のにおい　あなたにいつか届け
骚ぎ続ける月に手をかざし　托した思いは屋根を掠めて
远く远く果てまで远く　夜の影を集めて光る梦

答えのない问いを　何度も探して
うそだと知りつつ　この胸に隐した

幼い子供たちのいたずらを　あなたと秘密の赠り物
届くはずもない月影ならば　いっそ二人で盗んでしまおう
ひそかにひそかに月を碎いて　辉く冰をはわにながした
深く深く海のそこへ　雪のように舞い続け光る梦

记忆のそこに沈めた思いを
ただ解き放てば救われるだろうか

沉没在记忆里的思念
如果释放出来的话 可以被拯救吗?
已经烧尽无法拯救的东西
逝去的不止是时间

睡着那一瞬间的味道 总有一天会让你感受
对吵闹的月亮伸出手
寄托的思念掠取屋顶
越远 越远 就像世界的尽头 收集月之影的梦想

不停地在找没有答案的问题
虽然虚假，但还是藏在心中

幼小的小孩子们在调皮 这是你给我秘密的礼物
如果是不可能寄过来的月影 那么两个人就把它给偷过来

偷偷得把月亮粉碎 把闪亮的冰放走
在深深的海底下 像雪一样一直在跳舞的梦想

沉没在记忆里面的思念
如果释放出来的话 可以被拯救吗?



冈本吉起制作的《源氏》十分强调“和”、“雅”两个字，而主题曲《月を盗む》(偷月)通过歌手元ちとせ的嗓音更是将这两点表达得淋漓尽致，节奏舒缓，曲调悠扬，给人一种神圣的感觉。元ちとせ以日本民谣所擅长，高中时曾获得《民谣大赏》，甚至有人会被她压倒性的声音感动得流泪，回归原始的曲风现在在日本也并不多见，出现在《源氏》中，实在是让人回忆和感伤。

5 A Firefly's Light

演唱：Mayumi Sudou

あれからどのくらい　时がたったのだろう
今はもう地下铁の新しい驿ができて
あのころは夜の9时になると　音を立て
それが待ち合わせのいつもの合图のように
二人で息を切らし走っていたね

白く光る雪さえ解けないほど寒い
そんな夜に出会った
かじかむこの手握り寒いと笑った君は
今はここにいない　あてやかに笑き消えてしまう萤火

明け方の西空何かに饮み　まれ
星たちは消え去りまばゆい力生まれ
前は朝になるとすぐに不安がやってきたんだよ
今は悲しいけどそれがない分少しだけホントほっとしてるんだけど

白く冷たい颊に最后の花饰るとき
远く君を见ていた
なぜみんな泣き出し今分かれつけるこのとき
一人ぽつんとしていた
まるで海に笑くとても小さな

白く光る雪さえ解けないほど寒い
そんな夜に出会った
かじかむこの手握り寒いと笑った君は
今はここにいない　あてやかに笑き消えてしまう萤火

从那时开始已经过了多长时间
现在已经有了地下铁的车站
当时到了晚上9点就有声音
那就是等着你的信号
两个人喘着气一起跑

冷得白光之雪都无法溶化
就是这样的夜晚我们相会
握着冻僵的手笑着说“冷”的你
现在已经不在这里 就像短暂的萤火一样

黎明的星空好像被什么东西吞入
星星们已消失，诞生了耀眼的力量
以前到了早晨就觉得很害怕

虽然现在很悲伤，但没有这种感觉
所以有所放心

白色冰冻的脸颊上装饰最后的花
那时我从远处看着你
告知要离开的时候，不知为什么大家都哭泣
我一个人站在这里
就像盛开在海上的小小一朵花

冷得白光之雪都无法溶化
就是这样的夜晚我们相会
握着冻僵的手笑着说“冷”的你
现在已经不在这里 就像短暂的萤火一样





除了厚道的剧本和爽快的战斗系统，《神话传说》还带给我们那绝对可以被称之为“天籁”的音乐，全部的BGM都是由交响乐团在后期合成录制完成，使得我们的整个游戏过程也成为了一次至高的听觉享受，虽然主题曲《TAO》被评为与“与游戏作品本身不符”，可其他几首插曲还是蛮动听的。

遥远的思念会超越次元
是我们互相连接出来的东西
无法用形状来表示
但总是想拥抱
走在没有路线的道路
指向这美好的夕阳
夕阳映照着你的脸
很自豪地闪耀
对

那一定是
我不能让给别人
为了现在允许留下的希望

弥漫着烧焦的气味
是给我们时代建立的东西
为了让你多笑
开始单纯的心愿
对

那一定是
决定明天的行程
当每次心跳的时候 人就会行动起来

对
那一定是
决定明天的行程
至少让我们看到黎明

这两首都来自于《召唤之夜外传 黎明之翼》，游戏虽然是系列的“外传”，可绝对算是一款大作，曲折的剧情扣人心弦：昨日共同战斗的盟友突然变成了针锋相对的敌人；双主人公以不同的视角去认识这个世界；两人之间那非同寻常的爱恋与思念……而音乐也是本作一大亮点，曲调颇有异域风格的《白夜》，虽然轻快，唱词却是如此的凄凉：“我为什么活着，总是找不到这个答案，想问星星，但现在是什么也看不到的白夜”……哀伤一丝丝地流出。而ED《道なき道を　作らにしかできない事》更是道出了一对可以说是距离最近、相爱却不能在一起的恋人的无奈，由松本英子演唱实在是贴切致极。

小档案

松本英子(Eiko Matsumoto)，1979年出生在秋田市，受喜欢音乐的父母影响，从童年就开始接受正规的音乐教育，高中时代在学校的垒球部担任投手，在高中三年级时第一次的歌手考试中合格，正式成为了歌手。1999年在福山雅治负责制作的“Squall”受到很大好评。2002年发售武部聪志制作的第4张单曲《君之音》。2004和年1月和筱原友惠组成了“ZuTTO”，受了很大的关注。4月份还出演了电视连续剧《123》等。



6 Crosswise

作词：Akio Inoue　编曲：Daisuke Asakura
演唱：西川贵教/T.M.Revolution

笑かせた　红い吐息を杯に
注ぎ　饮み乾すその先の　华に醉う

谁もに灼き付く　梦の尸は
二度と下がるつもりのない　热のよう

驱り立てて　焦れ合えば　痛みもない
明日だけが　この胸を骚がせる

想が瞬を　驱け拔けて
红莲の　碑を描く
研ぎ澄まされた生命だけ
その眸に潜ませて

时空の露に消える

火花を散らす　鼓动の银は
变わり续ける　目映さに觉めやらず

逃げるのも　背くのも否だと云う
饶舌な　危机感に　つまされて

孤独が　爱が　天を射し
苍穹の风　诱う
感じて魅せて
濑户际の魂のざわめきを

想が瞬を　驱け拔けて
红莲の　碑を描く
研ぎ澄まされた生命だけ
その眸に潜ませて

孤独が　爱が　天を射し
苍穹の风　诱う
感じて魅せて
濑户际の魂のざわめきを

时空の露に消える

把盛开的红色气息
倒在酒杯上　喝干后沉醉在"华"

烧尽任何人的梦想的死尸
就像是决不会撤回的火焰

不停地奔跑，互相焦急就不会感到疼痛
只有明天才使胸膛骚动

思念穿越"瞬"
描画红莲的碑
只有研磨的生命
潜伏在眼孔中

消失在时空的露水

鼓动的银　散乱着火花
不停地在变

在否定逃跑，背叛
对饶舌的危机感　感到悲哀

孤独和爱射穿天空
诱惑苍穹的风
感受，魅入
紧要关头的灵魂

思念穿越"瞬"
描画红莲的碑
只有研磨的生命
潜伏在眼孔中

孤独和爱射穿天空
诱惑苍穹的风
感受，魅入
紧要关头的灵魂

消失在时空的露水



"BASARA"指"婆娑罗"，代表的是那些衣着华丽姿态优雅的人，毫无疑问《战国BASARA》就是这么一个融和了时尚气息和爽快度的魄力游戏，而最先给笔者留下深刻印象的就是这首激昂的主题曲《Crosswise》了，由当红歌星，曾为"《高达SEED》系列"演唱过主题曲的西川贵教激情演绎，整首歌曲都充满了爆发力、速度感与未来感，与游戏中那另类的战国时代紧密结合，让人在当中感受到源源不断的活力。

小档案

西川贵教(Nishikawa Takanori)，中学时代就喜欢参加一些乐团活动，并借当地的公民会馆开一些小型演唱会。之后西川进入大阪的音乐学校读书，不久便组成了乐团Luis Mary，在其中担任主唱，并以大阪为据点积极展开乐团活动，于是他们很快与"射乱Q"均分了大阪的流行乐市场，乐团解散后他又与原access摇滚组合的浅仓大介组成乐队T.M.Revolution并开始真正的踏入日本歌坛。西川的外形虽然看起来并不高大，可一副洪亮高亢的嗓音却无人能及，出道时间不长的他，单曲和专辑的总销量已经突破了一千万张，也是有一张相当漂亮的成绩单了。



7 声

词曲唱：天野月子

たとえば海の底で
あなたが生きているのなら
わたしは二本の足を切って
鱼になろう

深みへ堕ちるほどにあなたが近づくのなら
果てない暗を彷徨う影に
なってもいい

艳やかに漂うわたしの阳炎
叶わない现实(ひび)に溺れていただけ
あなたはいない
わかっている
わかっている

升る　升る　太阳が
わたしの场所を净化する
青く刻む刻印を
温い温い风がさらっていく

たとえばこの言叶が
あなたに届くのならば
わたしの声带を取り上げて
舍ててもいい

鲜やかな伤を失くした现在(いま)を
何もかも夺うあなたの温度を
求めていた
求めていた
幻でも

消える　消える　むくもりが
わたしの场所を连れていく
罪を拭うその腕に
抱かれながら眠りにつきたい

升る　升る　太阳が
わたしの场所を净化する
罪を拭うその腕に
抱かれながら眠りにつきたい
消える　消える　むくもりが
わたしの场所を连れていく
青く刻む刻印を
温い温い风がさらっていく

蚀んでいく　记忆の破片　わたしを塞ぐピアスが足りない
忘れてしまう　ぼやけてしまう　あなたの声が杂踏に消える
蚀んでいく　拔け落ちていく　わたしを塞ぐピアスが足りない
迹形もなく　忘れてしまう　あなたの声が杂踏になる

如果你在海底
生活的话
我将我的双脚割断下来成为一条鱼

如果堕落在深渊才能够靠近你
宁愿成为一个彷徨在无尽黑暗的影子

我的阳炎在妖艳的漂浮
只不过是耽溺在无法实现的现实
没有你
我知道
我知道

太阳升起来
净化我所在的地方
把蓝色的刻印
温暖的风在夺走

如果你听到
我的声音
我可以把握的声带
舍弃

失去伤痕的现在

夺走一切的你的温度
求援着
求援着
不管是幻影

即将消失的温暖
带到我所在的地方
想在抹去罪行的手腕中
被包怀着睡觉

太阳升起来
净化我所在的地方
想在抹去罪行的手腕中
被包怀着睡觉
即将消失的温暖
带到我所在的地方
把蓝色的刻印
温暖的风在夺走

记忆的片断正在被侵蚀，堵塞我的耳朵
会忘记 会模糊 你的声音消失在杂沓中
被侵蚀 开始脱落下来 堵塞我的耳朵
忘得连痕迹都没有 你的声音变成杂沓

也许玩过《红蝶》的人都会觉得《刺青之声》无论在哪一方面都不能达到前作的高度，音乐也是如此，可单列出主题曲《声》来说，曲调的风格和感染力都还算是起到了效果，依旧给人一种撕心裂肺的感觉，歌曲的现代感很强，少了一丝《蝶》的幽怨，多了份激昂。新古典摇滚派音乐才女天野月子，音乐中带有浓厚的东西合璧的感觉，并有种莫名振奋精神的力量，外加她那极富穿透性的嗓音，将"《零》系列"独特的世界用音乐发挥得淋漓尽致。



8 GONG

词曲唱：JAM Project



胸にこみ上げてく　熱く　激しい　この想い
仆らは行く　最后の战场(ばしょ)へ
手を取り合い　誓い合って

明日の夜明け前に　あの宇宙(そら)へと旅立つのさ
ぼくらが地球(ここ)にいたことだけ　どうか
觉えていて欲しいよ

振り向くな　泪を见せるな
I GET THE POWER OF LOVE
明日を取り戻すんだ
"GONG鸣らせ！！"

今こそ　立ち上がれ　运命(さだめ)の战士よ
稻妻の剑で　敌を蹴散らせ
安らぎを梦见る　钢の勇者よ
守るべき未来と爱を信じて

永远へ！永远へ！

もしも　力つきて　斗志の刃砕けても
仆らは二度と戻らない　ともに银河の海に散ろう

恐れるな　夸りを舍てるな
I GET THE POWER OF LOVE
さぁ　迷わず　行くんだ！
"GONG鸣らせ！！"

雄々しく　舞い踊れ　运命(さだめ)の战士よ
金色(こんじき)の翼で　天に羽ばたけ
退くことを知らない　钢の勇者よ
燃えたぎるソウルの命ずるままに
永远へ！永远へ！
"GONG GONG GONG鸣らせ！！"

胸膛充满着炽热，激烈的思念
我们要前进，走向最后的战场
手拉手，互相发誓

明天的黎明之前，我们向宇宙出发
希望能记住我们，曾经在地球

不要回头，不要流眼泪
I GET THE POWER OF LOVE
我们要取回未来
打响GONG！

现在就是站起来的时候，命运的战士们
用闪电之剑，摧毁敌人
梦想着安息的钢之勇者们
相信该守护的未来和爱

永远 永远

即使用尽一切力量，钢之刃破碎
我们决不回头，驱散在银河之海

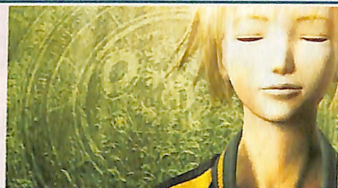
不要恐惧，不要舍弃荣誉
I GET THE POWER OF LOVE
不要迷茫，向前进
打响GONG

勇猛地跳舞吧，命运的战士们
用黄金的翅膀，飞向天空
从不后退的 钢之勇者
随着燃烧之魂的意志
永远 永远
打响GONG

钢之勇者，钢之魂……"《机战》系列"带给我们的永远都是这份单纯的热血，或是热血的单纯……而超级乐队JAM Project(Japan Animationsong Makers Project)也在通过这首《Gong》随时向我们表达同样热血的讯息："即使用尽一切力量，钢之刃破碎，我们决不回头，驱散在银河之海，不要恐惧，不要舍弃荣誉，I GET THE POWER OF LOVE！"

9 SPREAD MY WINGS

作曲：弘田佳孝
演唱：TAKEHARA TOMOAKI



《影之心 新世界》将系列舞台移至美国，音乐的风格也与前作大为不同，可音乐的质量并没有下降，弘田佳孝的编曲华丽依旧，主题曲《SPREAD MY WINGS》(张开我的翅膀)将西部小镇的轻松小调、电子配乐以及明快的RAP等多种元素混合在一起，的确令人耳目一新。

10 君のカケラ

作词：芦原みき　作曲：H∧L
演唱：后藤沙绪里

降り出した梦のヒカリ
君のカケラずっと探していたよ
いつか仆らは手を取り　笑い合える空を
永远(とわ)に羽ばたいて

迷い、迷いながらいつも
めぐり、めぐる季节の中
あの日夜明けに怯えても
沈む月にさらわれてく

この空が今　あの空へと
つながってたらいいね　きっと
爱するれかの声
听きたくて…感じたくて…

降り出した梦のヒカリ
君のカケラずっと探していたよ
いつか仆らは手を取り　笑い合える空を
永远(とわ)に羽ばたいて

ひとり？独りじゃない世界
出会い、出逢う人の未来
君が见てる梦の行方
いつも仆か傍にいるよ

たとえ小さな优しさでも
结び合わせてみたなら
白く辉く朝に　新しいトビラ开くよ

降り注ぐ爱のヒカリ
伤ついた大地の梦の续きを
いつか仆らが描いた
果てしのない空へ　君と飞び立とう

降り出した梦のヒカリ
君のカケラずっと探していたよ
いつか仆らは手を取り　笑い合える空を
永远(とわ)に…

降り注ぐ爱のヒカリ
伤ついた大地の梦の续きを
いつか仆らが描いた
果てしのない空へ　君と
永远(とわ)に羽ばたいて…

梦想之光开始降落
一直在找你的碎片
有一天我们会在天空下手拉手，相视而笑
飞向永远

总是在很多迷茫中
反复的季节
虽然恐惧在那一天的黎明
还是被沉下去的月亮截走

现在这天空，变成那次的天空
如果相连在一起那该多好
相爱的某人的声音
想听到……想感受……

梦想之光开始降落
一直在找你的碎片
有一天我们会在天空下手拉手，相视而笑
飞向永远

一个人？不是我一个人的世界
相会，与他人相会的未来
你正在看梦的去向

我始终在你身边

就算是小小的温柔
连接在一起的话
白色的早晨会开启新的门扉

爱之光照射着你
受伤的大地之梦
曾经我们所描画的
无尽的天空，
和你一起飞翔

梦想之光开始降落
一直在找你的碎片
有一天我们会在天空下手拉手，相视而笑
永远……

爱之光照射着你
受伤的大地之梦
曾经我们所描画的
无尽的天空，和你一起
永远地飞翔

11 好きなのに

演唱：后藤沙绪里

ねぇある朝目觉めて空を见上げたら
すべてが梦だと思える
悲しい色した月の夜に
また恋と呼べない君と最初に出会った场所も

にじんでしまう忘れたくないのに
思うほど泪になるのね
忘れたくない　思い出は今から
少しづつ过去に变わっていく
好きなのに

ねぇ　これから二人が歩いていく道は
别でもどこかでつながる
泣かないでねと君の声がする昨日のままで
一人时间が止まった私だけ

会いたいときはどうすればいいかを
闻き忘れた心坏れそう
忘れられない　思い出のすべてに
键をかけ抱きしめているの　いつまでも

滲んでしまう　忘れたくないのに
思うほど泪になるのね
忘れたくない　思い出は今から
少しづつ过去に变わってく
好きなのに

有一天醒来了望天空
感觉一切都是在做梦
就那天夜里，月亮的颜色很悲伤
不能称为恋爱的 和第一次跟你相会的地方

虽然不想忘记 但是逐渐地渗透
越想他就越想哭
不想忘记的事情 就从现在开始
慢慢地变成过去
虽然喜欢你

从今以后两个人一起走的路程
虽然不同但是会相连在一起

"不要哭泣"就像昨天一样能听到你的声音
只有我一个人的时间依然停止

忘记问你寂寞的时候到底要怎么办
心里好像崩溃一样
给一切难忘的回忆
戴上要是拥抱在怀里 永远

虽然不想忘记 但是逐渐地渗透
越想他就越想哭
不想忘记的事情 就从现在开始
慢慢地变成过去
虽然喜欢你



在那个传说争相传诵的时代，人类自身在导演着一个传奇般的故事……《十二勇士 战国封神传》以幻想风格的世界、清新的人设以及豪华的声优阵容吸引了不少玩家，其中人气声优后藤沙绪里不仅出演了游戏中的正姬，还演唱了主题曲《君のカケラ》，声音犹如泉水叮咚般流入耳中，令人感到一丝静谧……

另外在这里请原谅笔者的偏爱，又多选了一首后藤沙绪里的《好きなのに》送给大家，并附上小档案：后藤沙绪里(Saori goto)，1987年1月8日出生在神奈川县，主要出演作品有《超级偶像猫叮当》中的维多利亚伊丽莎白，《银河天使队》第四部中的乌丸千岁，《七人的娜娜》中的飞鸟，2003年与井口裕香结成声优组合"airyth"，还演唱《七人的娜娜》的主题曲，兴趣是出游神社。

12 世界はそれを愛と呼ぶんだぜ

词曲：山口隆
演唱：サンボマスター

泪の中にかすかな灯りがともったら
君の目の前であたためてた事話すのさ
それでも仆等の声が乾いてゆくだけなら
朝が来るまでせめて誰かと歌いたいんだ

昨日のあなたが偽だと言うなら
昨日の景色を舍てちまうだけだ

新しい日々をつなぐのは　新しい君と仆なのさ
仆等なぜか确かめ合う　世界じゃそれを爱と呼ぶんだぜ

心の声をつなぐのが　これ程怖いモノだとは
君と仆が声を合わす
今までの过去なんてなかったかのように歌い出すんだ

仆らはいずれ誰かを疑っちまうから
せめて今だけ美しい歌を歌うのさ
悲しい言叶では　オーイェ
何も変わらないんだぜ
奴らが何をしたっていうんだ

昨日のアナタが里切りの人なら
昨日の景色を忘れちまうだけだ

新しい日々を変えるのは　いじらしい程の爱なのさ
仆等それを确かめ合う　世界じゃそれも爱と呼ぶんだぜ

心の声をつなぐのが　これ程怖いモノだとは
仆等なぜか声を合わす
今までの过去なんてなかったかのように歌い出すんだぜ

爱と平和！
悲しみで花が笑くものか！

新しい日々の仆达は　高なる予感がしてるのさ
君と仆が梦を叫ぶ　世界はそれを待っているんだぜ

あなたのために歌うのが　これ程怖いモノだとは
だけど仆等确かめ合う
今までの过去なんてなかったかのように
悲しみの夜なんてなかったかのように歌いだすんだぜ

世界じゃそれを
爱と呼ぶんだぜ

LOVE&PEACE！

電車男
A True Love Story



眼泪中含着微微的光
在你的眼前说温暖
不管我们的声音干枯
直到黎明前一起唱下去

如果昨天的你是虚假的话
就把昨天的景色扔掉

新的你和我 相连新的日夜
不知为什么我们互相确认 世界上把它称为爱

没想到心相连的声音是这么可怕
把你和我的声音合起来
就像不存在过去一样唱歌

总有一天我们会背叛别人
所以至少现在我们会开心地唱下去
悲伤的语言 OH YEAH
什么也不会变化
他们究竟做了什么

如果你就是昨天背叛的人

那么就把昨天的景色忘掉

改变新的每天 是个非常可爱的爱情
我们会互相确认 世界上把它称为爱

没想到心相连的声音是这么可怕
把你和我的声音合起来
就像不存在过去一样唱歌

爱与和平！
悲伤是无法让花盛开的

新的日夜里 我们有一种跳动的预感
你和我大声喊叫梦想 世界也等着我们

没想到为你而唱原来这么可怕
但我们会互相确认
就像过去不存在一样
就像悲伤的夜晚不存在一样唱起来

世界上把它称为爱

LOVE ＆ PEACE

“高中的时候，喜欢上了动画，从那以后就开始收集游戏和模型，大学的时候来往于秋叶原，参加了偶像声优的演唱会，因为想要一个初回限定版的宣传海报通宵排了三个晚上队。相比和人聊天，一个人玩游戏看动画更开心，所以就被周围的人叫做OTAKU。但是，还是太喜欢游戏、动画……我就是这样的人，我就是……OTAKU。被认为逊也好，恶心也好，也是没办法的，但是，对于我而言，只有以这样的方式活着……”在《电车男》TV版中，最感动的莫过于第八话这段“OTAKU独白”(也许是共鸣吧……)。咳咳，我们还是来听歌吧，这部红透了的日剧，主题歌也不差哦。

CD2 流行游戏英文歌曲集

1 My tales

演唱：Donna Burke & Gab Desmond

2 Hotarubi

演唱：Donna Burke

3 In the sky

词曲：Daniel Gibson/Han'some
演唱：Miz

咦？是不是觉得这个旋律刚才听过？其实这是《格兰蒂亚3》主题曲的英文原版，是Miz两年多前在瑞典的时候创作的。由于这首歌的风格与《格兰蒂亚3》的天空主题非常匹配，并且很精确地体现了游戏制作者所要表达的“空气感”和“开放感”，所以Miz才被邀请重新录制日文版《In the sky》的。听了英文原版，你的感觉如何呢？



4 Twilight

演唱：TimeElectric Light Orchestra

The visions dancing in my mind
The early dawn, the shades of time
Twilight crawling through my windowpane
Am I awake or do I dream?
The strangest pictures I have seen
Night is day and twilight's gone away

With your head held high and your scarlet lies
You came down to me from the open skies
It's either real or it's a dream
There's nothing that is in between...

CHORUS:
Twilight, I only meant to stay awhile
Twilight, I gave you time to steal my mind
Away from me.

Across the night I saw your face
You disappeared without a trace
You brought me here, but can you take me back?
Inside the image of your light
That now is day and once was night
You lead me here and then you go away.

REPEAT CHORUS

(You brought me here, but can you take me back again?)

With your head held high and your scarlet lies
You came down to me from the open skies

REPEAT CHORUS

Twilight, I only meant to stay awhile
Twilight, I only meant to stay awhile
Twilight, Twilight, Twilight, Twilight

《电车男》TV版的摄制组似乎很喜欢在剧中用老的英文歌曲，这在日剧里是比较少见的。这首《Twilight》是1981年，知名乐团“Electric Light Orchistra”(后改名为“ELO”，特色是以管弦乐的编制创作及演奏流行、摇滚乐)的代表作。另外这首歌还曾做为1983年“第22届日本科幻大会”开幕短片的背景配乐，这支短片的的制作公司为“Daicon Film”，创立成员包括庵野秀明、贞本义行和赤井孝美等人，1984年12月，Daicon File更名为GAINAX……知道了这些，就不会对把这首歌作为OTAKU向电视剧的主题曲感到奇怪了吧？



5 Everything you've ever

作词：mike wyzgowski　　作曲：鹭巢诗郎
演唱：arianne

What was it she did to break your heart
Betray your heart and everything
Kiss you with a kiss that wasn't true
It wasn't you at all
Hide behind a painted smile, did you know that
You would live a lie or two
Pull the very ground from under you
And leave you nowhere else to run

You can sail the seven seas and find
Love is a place you'll never see
Passing you like a summer breeze
You feel life has no other reason to be
You can wait a million years and find
That heaven's too far away from you
Love's just a thing others do
What is love
Till it comes home to you

Did she promise you the world and did that
Girl just throw your love away
Leave you like a lonely solitare
With just despair for company
Do you think you'd find revenge so sweet
Make it so you hearts will never beat
Squeeze the very last and dying breath from
Everything you've ever dreamed

You can sail the seven seas and find
Love is a place you'll never see
Passing you like a summer breeze
You feel life has no other reason to be
You can wait a million years and find
That heaven's too far away from you
Love's just a thing others do
What is love
Till it comes home to you



6 Komm, susser Tod

作曲／鹭巢诗郎　　作词／MIKE WYZGOWSKI
编曲／鹭巢诗郎　　演唱：ARIANNE

I know, I know I've let you down
I've been a fool to myself
I thought that I could
live for no one else

But now through all the hurt and pain
It's time for me to respect
the ones you love
mean more than anything

So with sadness in my heart
I feel the best thing I could do
is end it all
and leave forever
what's done is done it feels so bad
what once was happy now is sad
I'll never love again
my world is ending

I wish that I could turn back time
cos now the guilt is all mine
can't live without
the trust from those you love

I know we can't forget the past
you can't forget love and pride
because of that, it's kill in me inside

It all returns to nothing
it all comes
tumbling down, tumbling down, tumbling down
It all returns to nothing, I just keep
letting me down, letting me down, letting me down

In my heart of hearts
I know that I called never love again
I've lost everything
everything
everything that matters to me
matters in this world



我知道，我知道，是我让你失望了
对自己来说我不过是傻瓜
我一直以为，我只能是为你而活

但是现在，却只是通过伤害和苦痛
是到了——
我该有所敬畏的时候了
你爱的人
比什么都重要

这真让我感觉满心苦楚
我想我真的该
结束了所有的一切
再永远地离开
应该做的都已经做完，那是多么浩大的伤感
曾经的快乐现在成了悲伤
我失去了再爱的心
我的世界已经终结

我希望我能让时间倒转
因为　这都是我的罪孽

倘若是没有了你爱的信任
我会无法生存

我知道我们无法遗忘那些过去
你也不能忘却爱和骄傲
因为这样，我会想要扼破自己的喉咙

一切都归于了无
所有的一切都
坠落，坠落，坠落
一切都化为了乌有
我也让自己
倒下去吧，倒下去，倒下去

我知道　我不会再爱了
我已经失去了所有
我已经失去了所有
全部
一切的对于我的
对于这个世界的麻烦



这两首《新世纪福音战士》的英文歌，分别来自《Refrain of Evangelion》和《The End of Evagelion》，它们都是EVA中不可多得的经典之作，尤其是重温剧场版《Air》听到《Komm, susser Tod》(come on, sweet death／来吧，甜蜜的死亡)响起时，心中又会升起那份莫名的哀伤与无奈。

7 A Whole New World

演唱：Peabo Bryson＆Regina Bell



阿拉丁的故事我们早已耳熟能详，片中的主题曲《A Whole New World》曾获得奥斯卡最佳歌曲，Peabo Bryson与Regina Bell的对唱荡气回肠，让我们再一次伴随着歌曲进入这天方夜谭的世界中吧！

8 Can You Feel the Love Tonight

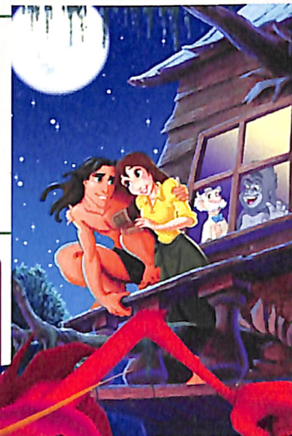
演唱：Elton John



Elton John的经典之曲，《Can You Feel The Love Tonight》(今夜爱意正浓)，我该如何形容它呢？在这里语言文字竟显得如此贫乏、苍白和无力……

11 You'll Be in My Heart

演唱：Phil Collins



《You'll Be In My Heart》唱出了一个知名的丛林王子，同时也成就了它的演唱者Phil Collins，这一首歌就在2000年连夺奥斯卡、金球奖与葛莱美奖。

9 Go the Distance

演唱：Michael Bolton

10 Shooting Star

演唱：Elton John

为了夺回自己神的地位，赫拉克勒斯不但要打败冥王派来的一个又一个怪物，还得应付他设下的美人关，可最终心软的大力神赫拉克勒斯还是过不了这一关，也正是因为这一念之慈使他变成了真正的英雄。



12 Reflection (演奏版)

演奏：陈美



主题曲的演奏版，演奏者是天才小提琴家陈美(Vanessa-Mae)，通过她令人难忘的技巧和天生的演绎能力，用柔美悠扬的弦音向我们讲述了木兰——这个爽朗活泼的女孩不愿意只作中国传统小女子的心声。



13 True to Your Heart

演唱：98° ＆Stevie Wonder

Baby, I knew at once that
you were meant for me
Deep in my soul I know
that I'm your destiny
Though you're unsure
Why fight the tide
Don't think so much
Let your heart decide

Baby, I see your future
and it's tied to mine
I look in your eyes and see
you searching for a sign
But you'll never fall
Till you let go
Don't be scared
Of what you don't know

[Chorus:]
True to your heart
You must be
True to your heart
That's when the
heavens will part
And baby, shower you
with my love
Open your eyes
Your heart can tell
you no lies
And when you're true
to your heart
I know it's gonna lead
you straight to me
(Got to be true
to your heart)

Someone ya know is on
your side, can set you free
I can do that for you if
you believe in me
Why second-guess
What feels so right
Just trust your heart
And you'll see the light

[Chorus:]
True to your heart
You must be
True to your heart
That's when the
heavens will part
And baby, shower you
with my love
Open your eyes
Your heart can tell
you no lies
And when you're true
to your heart
I know it's gonna lead
you straight to me

(Ya know it's true)
Your heart knows
what's good for you
(Good for you)
Let your heart show
you the way
(Ya know it's true)
It'll see you through
(Got to be true
to your heart)

Girl, my heart is driving
me to where you are
You can take both hands off
the wheel and still get far
Be swept away
Enjoy the ride
You won't get lost
With your heart to guide you

[Chorus:]
True to your heart
You must be
True to your heart
That's when the
heavens will part
And baby, shower you
with my love
Open your eyes
Your heart can tell
you no lies
And when you're true
to your heart
I know it's gonna lead
you straight to me
(Got to be true
to your heart)

True to your heart
You must be
True to your heart
That's when the
heavens will part
And baby, shower you
with my love
Open your eyes
Your heart can tell
you no lies
And when you're true
to your heart
I know it's gonna lead
you straight to me
(Got to be true
to your heart)

When things are gettin' crazy
And you don't know
where to start
Keep on believin', baby
Just be true to your heart
When all the world around you
It seems to fall apart
Keep on believin', baby
Just be true to your heart



最后就以《木兰》的这首《True to Your Heart》作为我们此次CD的END-ING SONG吧，木兰终于打败了匈奴，与李翔也终于变为情侣，虽然是有点落了俗套，但最终还是以大团圆结局的好呀=`_`=


ISBN 7-88573-337-8
9 787885 733377 >